ぶたもおだてりゃ木にのぼる

私のマンガ道とアニメ道

笹川ひろし



カバーイラスト・題字／笹川ひろし

タツノコプロ アニメ
笹川ひろし監督作品の世界

笹川ひろし監督作品の代表といえば『タイムボカン』シリーズ。このシリーズの影の主役ともいえる歴代三悪を一挙に紹介しよう。彼らのドジでスカポンタンな活躍なくして、このシリーズは語れないのだ。



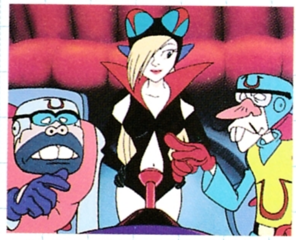
ゼンダマンより

謎の盗賊団アクダマンのトボッケー、ムージョ、ドンジューロー。「命のもと」を探している



ヤッターマンより

ドクロストンを探し求めるドロンボー一味。左からトンズラー、ドロンジョ、ボヤッキー



タイムボカンより

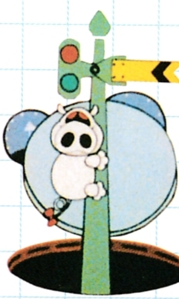
宝石のように光り輝くダイナモンド探索が目的のワルサー、マージョ、グロッキーの三人組。

主役を食った迷脇役 歴代3悪揃いぶみ



ヤットデタマンより

他の三悪とは少しデザインの違うミレンジョ一味。左からミレンジョ、スカドン、コケマツ。



似ているようで全然似ていない!?
ワルなんだけど憎めないトリオの
存在がシリーズの人気の秘密だ。



タイムパトロール隊オタスケマンより

オジャママンの3人。ドワルスキー、アターシャ、セコビッチ。実はタイムパトロール隊の隊員。



タイムボカン2000怪盗きらめきマンより

左からオンドレー、ルージュ、ヒエール。三人揃って花の刑事トリオ！ 反省会が好きらしい。



イタダキマンより

ヤンヤン一味。左からトンメンタン、ヤンヤン、ダサイネン、竜子（メカに変身する）。



逆転イッパツマンより

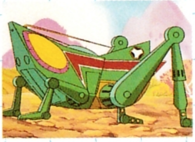
左からコスイネン、キョカンチン、ムンムン。唯一正義側に勝利したクリーン悪トリオだ。

栄光のギャグアニメ『タイムボカン』シリーズ

『タイムボカン』シリーズは、1976年10月から放送された新感覚のギャグアニメーションだ。笹川氏は全作品に総監督として参加している。ここでは17年ぶりに登場した最新作『怪盗きらめきマン』までを一挙に紹介しよう！

タイムボカン

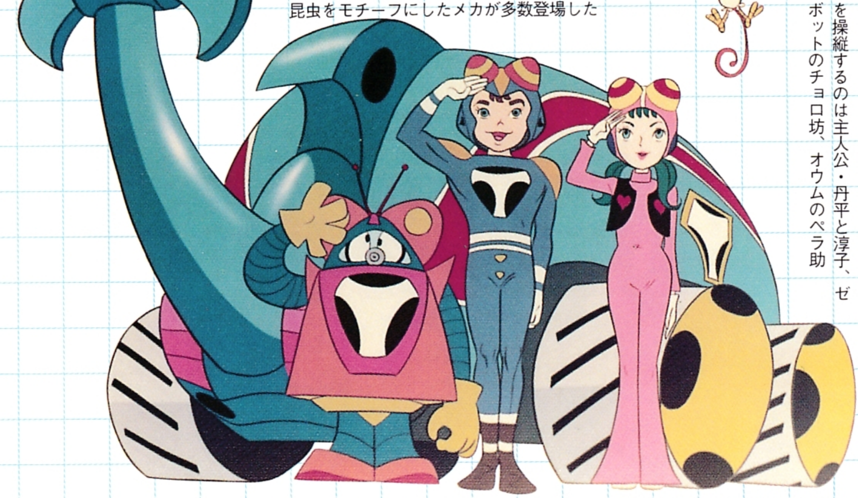
タイムマシンを題材にしたタイムトラベル・ギャグの傑作。メカブトンやドタバッタン、クワガッタンなどの昆虫型のユニークなメカが、過去と未来で大活躍！（1975年）





昆虫をモチーフにしたメカが多数登場した

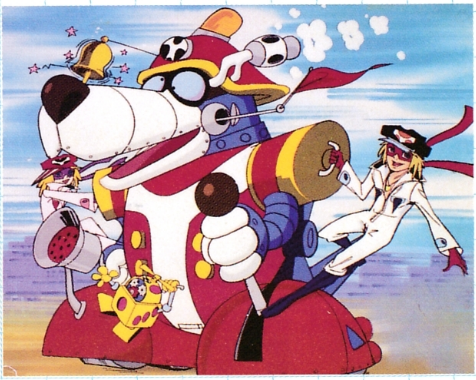




タイムメカブトンを操縦するのは主人公・丹平と淳子、ゼンマイ仕掛けのロボットのチョロ坊、オウムのペラ助

ヤッターマン

シリーズ第２弾！　動物型の乗用メカや「ぶたもおだてりゃ木にのぼる」の名フレーズが登場した大ヒット作品で、シリーズの方向性を決定づけた作品だ1977～79年）



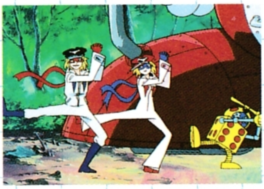
ゼンダマン

時間旅行の要素が再び復活したシリーズ第３弾！　子供達が『ゼンダライオンの歌』を歌うコーナーが好評を博した（1979年）





時間旅行する歌う汽車型メカのゼンダライオンとゼンダマン１号＆２号



ヤッターワンに乗って緊急出動するヤッターマン１号＆２号とオモッチャマの勇姿

タツノコプロ アニメ｜笹川ひろし監督作品の世界
TATSUNOKO PRODACUTION HIROSHI SASAGAWA DIRECTION

タイムパトロール隊オタスケマン

近未来の宇宙ステーションを舞台にしたシリーズ第4弾！　正義側と悪玉の目的が、歴史の「保護」と「書き換え」という新たな設定になり、リフレッシュをはかった意欲作（1980年）





オタスケサンデー号の勇姿！

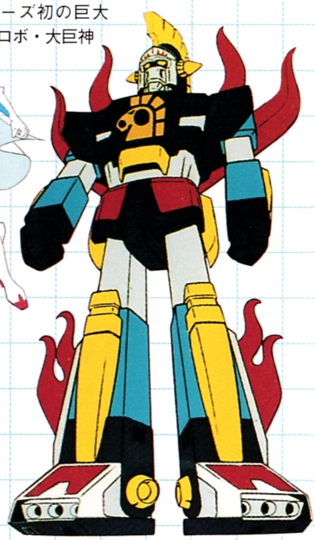
オタスケマン1号のヒカル(左)と2号のナナ(右)が、歴史を守って過去に未来に大活躍する

ヤットデタマン

テーマが“物探し”に戻って展開するシリーズ第5弾！　正義のヒーローが一人になったり、ピンチになると巨大変形ロボットが登場したりと、異例の転換が行われた作品だ（1981年）



時ワタルが変身するヒーローのヤットデタマン



シリーズ初の巨大変形ロボ・大巨神

イタダキマン

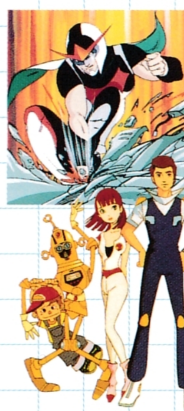
三蔵法師の子孫に当たる三人の生徒達が“物探し”の旅に出るシリーズ第7弾！　イタダキマンは学校長が派遣したヒーローだ（1983年）

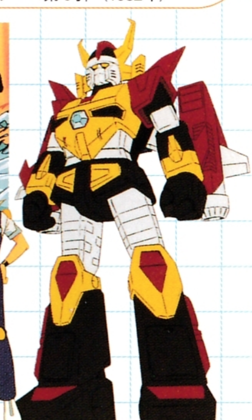


正義のヒーローが正体を隠して3悪と共に旅をするという新たな設定を導入した

逆転イッパツマン

悪玉トリオが初めて正義に完全勝利したり、巨大ロボットの交代劇があるなど、それまでの作品には無かった突然のシリアス展開で視聴者を驚かせたシリーズ第6弾（1982年）





神出鬼没の勇者・イッパツマンとシリーズ前半で活躍する巨大変形ロボット・逆転王

タイムボカン2000怪盗きらめきマン

ヒロインが主導権を持ったり、悪玉トリオが正義側になるなど、新構想で復活した事実上のシリーズ第8弾（2000年）



謎のゴールドアイを見つけることを使命とするきらめきマン1号（右）と2号

OVA



タイムボカン王道復古／タツノッコン王国で同窓会だコロン（1994年）



タイムボカン王道復古／チキチキ・ウゴウゴ・ボケボケマシーン猛レース（1993年）

リアルアクションの極み！ タツノコハード作品にも参加

タツノコアニメを代表するハードSFアクション作品にも笹川氏は総監督や演出担当として参加。実写映像やコンピュータ処理された画像を挿入するなど、それまでには無かった独得の世界観を構築している。

宇宙の騎士テッカマン

悪党星団ワルダスターに立ち向かうテッカマンの活躍を描いた作品。スキャニメイトやエアブラシによる特殊効果を多用した画面作りが話題に。笹川氏は総監督として参加（1972〜74年）



これだけ威風堂々とした肉厚でボリューム感あるヒーローは珍しい

科学忍者隊ガッチャマン

タツノコハードSFアクション路線第１弾！　悪のギャラクターと戦う５人の活躍を描いた作品。リアルなメカ描写と豪華なキャストも魅力。笹川氏は第15話の演出を担当（1972〜74年）



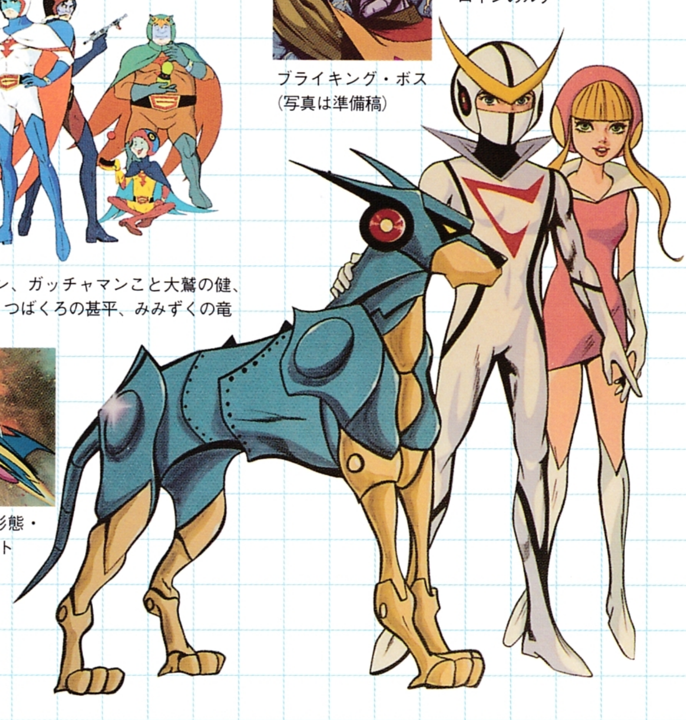
G-5号・ゴッドフェニックスと科学忍者隊の面々

新造人間キャシャーン

タツノコハードSFアクション路線の第２弾。主人公・キャシャーンとアンドロ軍団との鋼鉄の身体がぶつかり合う迫力の肉弾戦は必見だ！　笹川氏は総監督として参加（1972〜74年）



ブライキング・ボス
（写真は準備稿）



左からロボット犬のフレンダー、主人公のキャシャーン、ミニスカート姿が色っぽいヒロインのルナ

科学忍者隊ガッチャマンⅡ

前作終了から４年後に製作された続編。死んだと思われていたコンドルのジョーがサイボーグになって復活し、視聴者を驚かせた。笹川氏は総監督として参加している（1978〜79年）



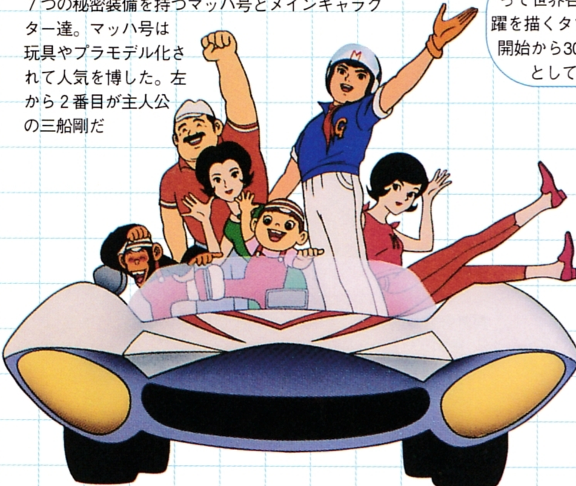
左から白鳥のジュン、ガッチャマンこと大鷲の健、コンドルのジョー、つばくろの甚平、みみずくの竜



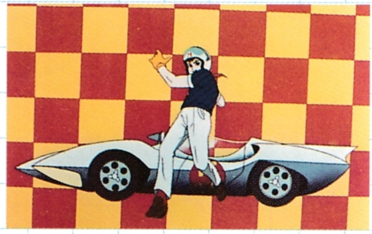
フレンダーの飛行形態・フレンダー・ジェット

マッハGO GO GO

スーパーマシン・マッハ号を駆って世界各地のレースや困難な事件に挑む主人公・三船剛の活躍を描くタツノコ初のカラー作品。マッハ号のデザインは、放送開始から30年経った現在でも古びてはいない。笹川氏は総監督として参加（1967～68年）



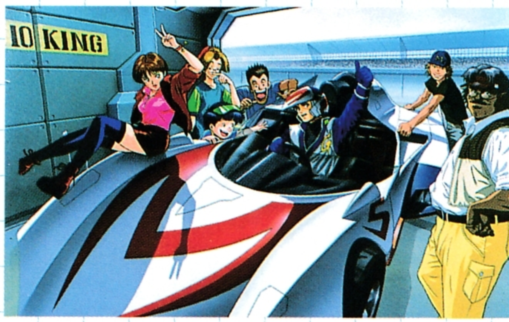
７つの秘密装備を持つマッハ号とメインキャラクター達。マッハ号は玩具やプラモデル化されて人気を博した。左から２番目が主人公の三船剛だ



1960年代作品とは思えないハイセンスさが魅力

新マッハGO GO GO

『マッハGO GO GO』がアメリカで放送され市民権を得たことがきっかけとなり製作された。笹川氏は総監督として参加（1997年）



マッハ号のデザインもよりシャープにリファインされている

宇宙エース

パールム星の少年・エースの活躍を描くタツノコアニメ。白黒作品で、笹川氏は総監督の他、数話分の脚本も担当（1965年）

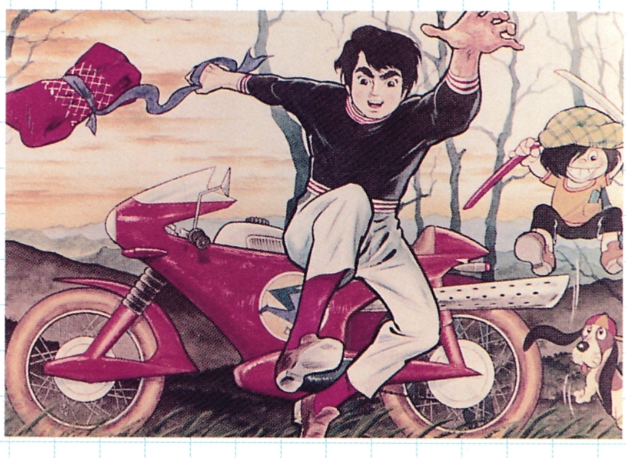


エースはシルバーリングという不思議な輪に乗って世界中を飛び回る。写真はイメージイラスト

紅三四郎

謎の武闘家と対決し無惨な死を遂げてしまった父の仇を討つために、復讐の旅に出る三四郎の活躍を描いた格闘技アクションアニメ。笹川氏は第10話と18話の演出を担当した（1969年）





紅流の真紅の柔道着を身にまとう主人公・三四郎。武闘家の他、ミイラや猿人などの怪物達とも必殺技“紅十字星”で戦うのだ

笹川流アニメ道にはギャグメルヘンもありますぞ！

ツボの中から魔法使いが現れ、ぬいぐるみがしゃべり出す。そんな「メルヘン作品」がタツノコアニメには存在する。笹川氏が手がけた、強さと勇気、やさしさを描いた作品の数々を紹介しよう！

いなかっぺ大将

川崎のぼる原作のマンガをアニメ化。主人公・風大左エ門や猫のニャンコ先生のコメディアンぶりが注目を集めた。笹川氏は総監督として参加し、演出も担当した（1970〜72年）



素っ裸に赤いフンドシ姿が何とも印象的な大左エ門。キクちゃんや西はじめなどの名バイプレイヤーの存在も忘れがたい

ハクション大魔王

くしゃみをするとツボの中から飛び出してくる魔王が騒動を巻き起こすギャグアニメ。最終回は涙無しでは観られない名作だ。笹川氏は演出を担当した（1969年）

「呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン」でおなじみ！



おらぁグズラだど

笹川氏原案のタツノコアニメ第１号。1967年のモノクロ版の音声をそのまま使用したカラーリメイク版が1987年に放映された



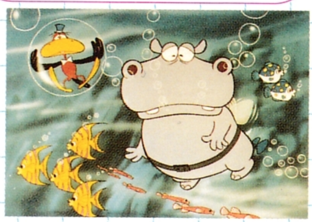
かいけつタマゴン

卵をくれた人の悩みを解決するタマゴンは、なぜかいつもドジばかり……（1972年）



カバトット

パントマイムの要素を取り入れたショートコメディアニメ。笹川氏は監督を務めた（1971年）



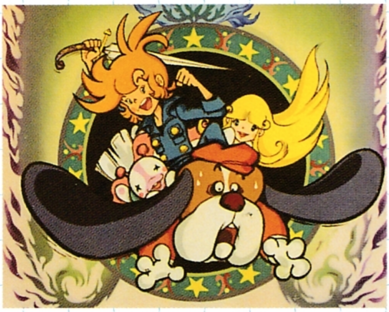
ドカチン

原始時代のドカチン一家が現代社会にタイムワープ！　笹川氏は総監督として参加した（1968年）



ポールのミラクル大作戦

不思議な世界に閉じこめられたニーナを救い出すため、主人公ポールが大活躍。笹川氏はチーフディレクターとして参加している（1976年）





左からニーナ、犬のドッペ、パックン、そして主人公のポール

けろっこデメタン

カエル社会を舞台にしたタツノコ版「ロミオとジュリエット」だ（1973年）



虹の池でダンスする主人公のデメタンとヒロインのラナ

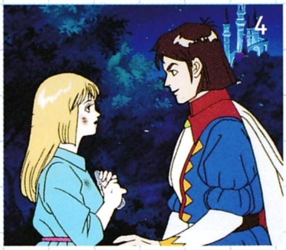
OKAWARI-BOYスターザンS

三枚目から二枚目に変身する主人公が見もの（1984年）

シンデレラ物語

BS２の名作アニメ。笹川氏は総監督を担当（1996年）





てんとう虫の歌

両親を亡くした７人兄弟がたくましく生きていく姿を描いた心暖まる作品（1974～76年）



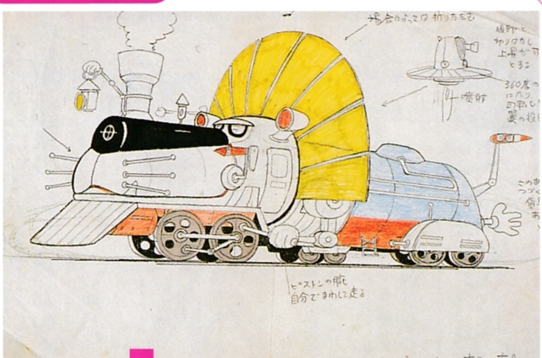
1）登場キャラの明るさがウケて放映期間が２年を越える人気作品となった
2）野球というスポーツを通して、家族の絆の大切さを訴えようとした作品
3）声優・林原めぐみと高山みなみのセリフの掛け合いも小気味良い
4）キャラデザインを須田正己が担当。作画レベルの高い作品になっている
5）『スターウォーズ』＋『ターザン』が製作コンセプトのギャグアニメ

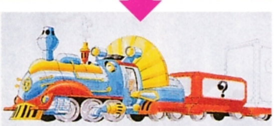
一発貫太くん

監督は母親、兄妹８人と犬一匹の野球チーム・戸馳ホーマーズの活躍を描く（1977年）



デザイン画





『ゼンダマン』企画時に笹川氏が描いたゼンダライオンのデザイン画。表情や色使いが実にユニークだ。下は笹川氏のデザインを元に大河原邦男氏が起こしたラフデザイン

ドッカン！ロボ天どん

タツノコオリジナルギャグ作品（1995年）



笹川コレクション

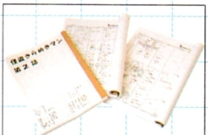
ギャグ、シリアス、メルヘン、ファンタジーと、何でもござれの笹川氏。数々の名作を生み続ける彼の仕事場を紹介しよう。オモチャ好きの氏の秘蔵コレクションも本邦初公開！



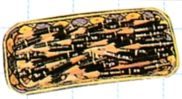
東京・国分寺市の静かな住宅街にあるタツノコプロのスタジオに笹川氏の仕事場はある。机上には貴重な資料がズラリと並んでいる



『怪盗きらめきマン』の企画書や設定書がズラリ



最新作『怪盗きらめきマン』の絵コンテ



笹川氏愛用の鉛筆。わざわざ短くして使っている



上北双子の手作りのボカンシリーズのキャラ人形。紙ネンド製で彩色も施されている。笹川氏のお気に入りだ



笹川氏が少年時代から大事にしている恩師・手塚治虫氏のマンガ本。これらの作品が笹川氏の運命を変えたのだ

1



2



3



(1)逆転王や三冠王、裁判メカが並ぶ笹川コレクション。(2)ボカンメカやヤッターワン、マッハ号等々。ガイコッツはマニア垂涎のアイテムだ。(3)珍しい全長約60センチのミレンジョ姫ドール

ぶたもおだてりゃ木にのぼる

私のマンガ道とアニメ道

笹川ひろし

まえがき

二〇〇〇年を間近にした一九九九年の暮れ、ＴＢＳテレビ年末特番として二つの新作アニメが放送された。一時間枠に三〇分づつ、二本立てという構成で、一つは手塚プロダクションの作品、もう一つがタツノコプロダクションの作品だ。どちらも、現在まで作られたキャラクターの集大成みたいな作品で、一九九九年を終えるにあたって、記念すべき作品といえよう。

手塚プロダクションの方はアトムやレオ、ヒゲオヤジなどが、タツノコプロの方も『宇宙エース』から始まって『科学忍者隊ガッチャマン』『新造人間キャシャーン』『タイムボカンシリーズ』のキャラクターと、めったに見られないような豪華な内容だ。で、タツノコアニメの方を担当する私は、一九九九年の秋から絵コンテの執筆を始めていた。主役は、ＵＢＯ（ユーボー）と言う円盤星人の新キャラで、その他は従来のタツノコキャラがゾロゾロと登場するのだ。

薄れかけている記憶を呼び起こし、霞を振り払いながら筆を進める。懐かしいキャラクターとの再会に少なからず興奮して、三十数年の過ぎし日の思いに浸っていた。

そんな折りも折り、グッドタイミングでワニブックスから「回想録を書いてみないか」との申し入れがあった。連日懐かしいキャラクターに接し、タツノコプロ創設期に思いを馳せていた時

にこのような話が舞い込むとは、ただの偶然とも思えず、不思議な感じがした。担当編集者のアニメに対する熱い考察や、「これからアニメの道を進もうとしている人達のための参考にもなるのでは……」という意見に、「では……」という気になってしまったのである。

で、いよいよ本題に入るわけだが、どのあたりから入るかの選択に迷う。

私の出生の秘密なんかはどうでもいいから詳しく触れないが、父とは幼い頃に生き別れ、以後、母と兄の許で育てられた。母がか細い腕で針仕事をしながら私を育ててくれ、勉強好きの頭の良い兄がそれを助けてくれていた。やがて少年期から青年期に至り、一つの志を持って上京することになるのだが、本題はこのあたりからが妥当かと思う。

上京という言葉で分かるように、私の出身地は白虎隊で知られる福島県の会津若松市というところだ。ズーッと後年になって、『ヤッターマン』の中に「会津若松のお花ちゃん」というセリフが出てくるが、その所以はここにある。最初はシナリオにも書かれていない、私のちょっとしたお遊びだったのが、後に何度もシナリオ上で使われるようになったものだ。

どこまで正確に記憶を辿れるかは別として、あんなこと、こんなこと、一人のマンガ少年、アニメ少年の思いが、この本を読んでいただいた人達に少しでも伝われば本望である。なぜ私がタツノコプロの作品に関わるようになったのか……、という疑問も理解していただけるはずだ。

では、いよいよ本題に入るべく、固くなった頭脳の記憶の窓(ウインドウ)を開こう。

「ポチッとな」

ぶたもおだてりゃ木にのぼる●目次

目次

目次

装丁 土田言彦(トラグラフィックス)

ぶたもおだてりゃ木にのぼる

私のマンガ道とアニメ道

第1章　ＳＬ列車で花の都に発進だペッチャ

春、まっさかり。
会津磐梯山は、まだ頭のてっぺんに残雪をかぶっていた。
その裾野を、今日も黒煙をたなびかせてＳＬ列車が走る。荒い息づかいだが、それなりの快いリズムを保ちながら走る列車の姿は、まったくいつもと変わってはいなかった。
列車は、福島県会津若松発、上り上野行きの磐越西線である。一九五六年（昭和三十一年）春、この列車に一人の少年……、いや、青年が乗っていた。車窓を流れるのどかな情景とはほど遠い、波瀾万丈の新世界へ踏み出そうとしている若者だ。小柄な体に、不安と希望と、そしてチョッピリ後悔の念を抱いて、堅い表情で車窓を流れる景色を見ている。
と、いっても、その瞳には満開の桜も、緑の田も、谷間の清流も見えてはいなかった。彼の心は、すでにそこには無く、遙か東京の大都会に飛んでいた。これから遭遇すべき生涯で一度の体験に挑もうと、全神経を傾けていたのだ。

それでも彼は、磐梯山が遠ざかりそうになると、我に帰ってもう一度山を見上げた。離れたせいで、なだらかなスロープから山頂までが一望に見えた。山は巨大で雄大で、まさに「会津富士」の名にふさわしい。だが、彼がこれから会おうとしている人物は、彼にとっては目の前の山にもまして大きな人物だったのだ。

彼の生涯を決定づけた大巨人……。その人の名は、手塚治虫。

そして、その人物に会おうと希望に胸をふくらませている青年こそ笹川ひろし……、私だった。

手塚治虫先生。それは私が歩んできた道で、どうしても語らなければならない人である。先生の偉大さは、マンガファンのみならず、多くの人々が御存知だと思う。作品の多さにおいて、また他方面におけるその功績を見ても、ただのマンガ家にはあらず。私が先に記した「大巨人」などという表現では、とても言い表せないわけで、やっぱり「神様」というしかない。

今にして思えば、そんな偉大な人のそばで共に生活し、その仕事ぶりを接見し、原稿の一部に自分のこの手で毎日黒ベタ（スミの部分）を塗っていたとは、なんと幸せ者であったことか……。

さて、私が手塚治虫先生に会うまでには、それなりの経緯がある。

頃は一九五五年（昭和三十年）。力道山のプロレス放送が街頭テレビで放映され、観衆が白黒画面を見て大興奮していた頃だ。

手塚治虫という名前を私が初めて発見したのは、家の近所の小さな貸本屋であった。貸本屋という呼び名も今では聞かなくなったが、今流にいえば、レンタル・ブックショップとでもいおう

か、つまり本を貸してくれるお店である。その当時、テレビはほとんど街頭でしか見られず、レンタルビデオもコンピュータゲームもカラオケルームもない時代だ。娯楽といえば、もっぱら映画と雑誌が中心だった。中でも貸本屋は安い費用で沢山の本が読めるので、庶民にとってはうってつけの娯楽だったのである。

毎日、足まめに貸本屋へ通っては何冊かの本を借りてくるのが、当時十九歳の私にとっては日課になっていた。小説が一冊、マンガ本が三冊……、これが一番読みやすい借り方のパターンで、読み終えるとまた借りてくるのだ。

そしてある日、私は手塚マンガに出会うことになる。

初めて手塚マンガを手にした時の私のショックは、今でも頭の中に鮮明に残っている。東光堂より発刊された『まんが平源大平記』がそれで、以来、私にとってこの本は宝物となった。

それからというもの、私は夢中になって手塚マンガを探し求めるようになり、一作品読むたびにますます魅了されていった。『化石島』『バンビ』『ロストワールド』『漫画大学』『ピノキオ』等々。私はもう、夢中になって読みあさっていったのである。

なんというキャラクターのユニークさ。一つのキャラクターがいろいろなマンガに登場しているなんて、今まで見たこともない作風だ。まるで、各キャラクターが、映画スターのように扱われている。アルセーヌ・ランプやヒゲオヤジが、SF作品に登場しているかと思えば、チョンマゲをつけて時代劇マンガにも登場している。

そして、その画面構成はまるで映画だ。ズームイン＆アウトがあり、モブシーンがあり、大俯瞰（ふかん）がある。もう、従来のマンガの域を脱していて、映画そのものだ。ストーリーも新鮮で奇抜で、そのどれにも新世界がある。私にとって手塚マンガに遭遇したことは、宇宙人に出会ったぐらいの衝撃だった。

そして、作者の奇妙な名前にも惹かれた。名前の最後に「虫」とついているのが、なんとも興味をそそった。

私の手塚マンガへの執着は高まるばかりで、単行本の発刊日を待ち望み、貸本屋へと通い続けた。一冊の本を何度も読み、絵を模写し、時にはトレーシングペーパーで一冊まるまる写しとって、本棚に収めたりもした。

そのうちに、自分でもマンガを描いてみようと思いたつ。見よう見マネでストーリーを作り、キャラクターを決め、暇さえあれば画用紙にむかっていた。そして家族や友人に見せては、ちょっとの誉め言葉に満足するのだった。「上手だね」「将来はマンガ家かな?」なんておだてられて、無情の喜びを感じていたのである。

こんな誉め言葉が、この本の表題である『ぶたもおだてりゃ木にのぼる』の言葉さながらに、やがて私がスタコラ登ることになるマンガの木の芽を、心の奥底に吹き出させていたのかもしれない。そして月日がたつにつれ、その芽はみるみる大きく育っていく。

「よし、ぼくもマンガ家になろう!」

こんな大胆不敵な衝動にかられたのだ。「もしかしたら、自分もプロになれるのでは……」という思いは、すぐに「なりたい」に変わり、「必ずなってみせる」にテンションが上っていく。大海を知らぬうぬぼれ者の強味である。

そういえば、自分も幼少の頃から絵の天才児などと言われてきたし、学校でも何度か絵で賞状をもらっている。これは、ひょっとしたら夢が実現するかもしれない……。

「よし、マンガ家になろう！」

こうして一人のマンガ家志望者が誕生した。今にして思えば怖いもの知らずと言うしかない。

その頃、私はもう二十歳になっていて、会津の伝統工芸である漆器の仕事（椀や盆に漆を塗る塗師）に就いていた。この職業を一生の仕事としようと思っていたし、それなりに生活は成り立っていたのだが、マンガ家志望に方向が変わった瞬間から、毎日の生活が大きく傾きだす。眠る時間も惜しんでマンガを描くことに没頭するようになると、それまでの生活は完全に破壊された。それがまた楽しくもあるのだが……。

さて、こうして描きあげた原稿だが、その先がない。私が住んでいたのは地方都市であるからして、マンガの出版社などあろうはずもない。かといってメジャーな出版社へ持ち込みをするほどの勇気はなく、その手段も知らなかった。家族や友人に見てもらうしかないのが情けない。

ただ一つ、そんな田舎のマンガ家志望者に、わずかばかりの希望の光を与えてくれた雑誌があった。「漫画少年」という雑誌がそれで、巻頭には憧れの手塚治虫先生の作品が掲載されていた。

この雑誌は全国から投稿漫画を募っており、手塚先生の批評や指導があって、当時、地方のマンガ家志望者にとっては、まさにプロへの登竜門だったのである。

私もせっせと応募したが、残念ながら入選は無く、一度だけ佳作ということで、小さな活字で名前が載ったことがある程度だった。

しかし、それでもマンガ家への夢は捨てられず、私は新たなる作戦を考えた。思いきって、手塚先生に直接原稿を送ることにしたのだ。

この際、先生の目に触れるだけでもいいと思いながら、私は何度も原稿を送った。ギャグあり、探偵ものあり、時代劇あり。百何十ページなどという大ページ数のものから、総天然色のカラーページまで、願わくば熱意だけでも伝わってほしいと思いながら送り続けた。

人の一念とは怖ろしいもので、これがやがて成功するのだから何事もやってみなければわからない。なんと手塚先生から返事がきたのだ。手紙は便箋で三枚。優しい文章ではあったが、一字一字が私の作品に対しての的確な批評と励ましだった。

感動とは、こういう時に使う言葉なのだろう。私にとって、この時の感動は生涯の中でも最大級のものだった。木にのぼるブタどころか、天にも登る気持ちだったのである。

そして何度かこの繰り返しが続いた後、ついに憧れの手塚先生との直接面談のお許しが出て、上京することになった。手塚先生が、あの有名なトキワ荘（東京都豊島区椎名町にあったアパート。石ノ森章太郎さんや赤塚不二夫さん他、マンガ家が数多く住んでいたことで知られている）

から、雑司ヶ谷へ移られた頃だった。
私は在京の伯父に付き添ってもらい、先生の仕事場を訪ねた。「ついに、ここまで登ってきた」という満足感に満たされた瞬間だ。
しかしその日は、約束の日であったにもかかわらず、応対に出てきた編集者に「今日はダメダメ」と断られてしまう。そしてその三日後に、ついに面会が許された。
手塚先生の第一印象は、大きな丸い鼻とやさしい目。マンガに登場する自画像とそっくりだ。ああ、手塚先生が自分の目の前にいる……。そう思うと、緊張のあまり挨拶もシドロモドロ。それに私は田舎者であるからして、話すのは会津弁だ。おそらくとんでもなく妙な会話をしてしまったと思う。
それでも同行してくれた伯父が通訳してくれて、なんとか会話を続けられた。先生は私の作品の批評や作品を作る上での注意など、熱心に話をしてくれた。正直に言うと、私は先生にお会いできた感動で舞い上がっていて、貴重なご意見も半分はただ耳を通り過ぎていたようだ。
ところで、その後突然、先生の口からショックな言葉が発せられた。
「笹川君、もし良かったら上京して来ませんか」
「はあ?」
「ここへ来て、私のアシスタントをしながら勉強してみませんか」
「は、はい……。アススタント……」

あまりにショックなお言葉に、私の体は冷凍サンマのように固まって返事も出来ない状態で、同席していた伯父の方があわてた。

「こ、この子のような者が、マンガ家になれるんでしょうか」

伯父としても、先生のお言葉はまさかの一言だったのだ。

「そりゃあ本人次第ですが、ここに来れば編集の人達とのつきあいも出来てきます。笹川君は、絵はイマイチだがアイデアが変わっていて、面白いものを持っているようですし……」

この時、伯父は初めてことの重大さに気がつく。

「ひろし、お前しっかりしろよ。先生がこんな風に言ってくださるなんて……、こりゃ大変だ」

伯父の「大変だ」は、当然私の将来への心配もあったのだろうが、実は郷里の私の家族への不安もあったのだ。マンガ家になるために上京するなどと言ったら、きっと家族が猛反対するだろうと伯父は予想していたに違いない。

そして伯父の予想通り、私は家族の猛烈な反対に押し切られた。反対の主な理由は、「お前がペン一本で東京で生活していけるわけがない」という決めつけと、修業をさせてやるだけの経済的余裕が我が家には無いという二点だった。

あまりに強い反対に、私は上京をあきらめ、あの手塚先生との面会を青春の一ページとして、思い出袋にしまいこんでしまおうとしたのである。

第2章　誕生！　手塚治虫アシスタント第1号だコロン

　さて、人には必ず人生に大きく関わってくる友人が現れるものだ。
　私にも、それ以後の進路の節目節目に妙に関わってくる不思議な人物がいる。この人のおかげで、私の人生は幾度となく思わぬ方向へ進路を変えられるのである。そして、この人もまた手塚先生を師と仰ぐマンガ家志望者だった。
　彼の名は平田昭吾（ひらたしょうご）。現在は絵本作家として活躍しているので、ご存知の方も多いだろう。彼と私は、隣町に住んでいたよしみで会津漫画研究会という会を作り、回覧誌などを作って楽しんでいた仲間なのだ。
　その彼が、ある日突然私の家へ血相を変えてやってきた。彼もまた、私同様に手塚先生に面会してきたところで、興奮まだ冷め切らぬ様子だった。
「笹川さん、なぜ手塚先生の勧めに乗らないのですか！　手塚先生は『笹川君はどうしているか』と気にしていましたよ。なぜチャンスを逃すのですか！　こんな機会は二度とないんですよ！」

チャンスを目の前にして動かぬ私を、さぞかしもどかしく感じたのだろう。平田さんの説得は、それから何時間も続き、私の心を動かそうと叱咤した。

そして、そんな彼の熱意に打たれて、さすがの私も重い腰を上げた。今度は、私も必死になって家族の理解を求め、ついに同意を得ることが出来たのだ。

「でも、どうして手塚先生という人は、お前なんかに、そんなに親切に言ってくださるんだろうねぇ。不思議だねぇ」

母は、その後もよくこう言っていた。

とにかく私は、また一歩木を登ったわけで、タツノコプロ作品の『いなかっぺ大将』よろしく、自分の道を極めるべく、再びＳＬ列車に揺られて花の東京をめざしたのである。

その頃（一九五七年）先生の仕事場は、雑司ヶ谷の並木ハウスというアパートから、渋谷区初台の一戸建てに移っていた。私は杉並区久我山にある伯父の家から先生の仕事場へ通うことになり、専属アシスタント第一号としてのスタートを切ることになった。

その後、私同様に手塚先生に師事を願う人々が、この初台の新居に続々ときた。前述の私と同郷の平田昭吾さん、四国からしのだひでおさん、北海道から故井上英沖（いのうえひでおき）さん、新潟からは現在アニメーションで活躍中の月岡貞夫（つきおかさだお）さんなどが門をたたいてきたのである。専属ではなく忙しい時の応援アシスタントを含めると、かなりの数の人々がこの時期に先生の原稿に触れているはずだ。

話をちょっと元に戻そう。

上京後、初めて初台の新居を訪ね、緊張を抑えて呼び鈴を押した私は、マネージャーの方に、先生は宝塚の実家に帰っておられて三日後に東京に戻るから、それまで家で待機するようにと言われた。張り切り勇んでやって来ただけに拍子抜けしたが、その代わりにマネージャーの方からいろいろと業界の話や手塚先生について聞かせてもらうことが出来たのはうれしかった。玄関を入ると、すぐ左側が応接室で、壁際にはピアノがでんと置いてあって、先生はよくこのピアノを演奏されるのだと聞かされた。

この時のマネージャーは、今井義章(いまいよしあき)さんといって、映画スター並みにハンサムな人だった(平成十年三月に他界)。後に知ったのだが、今井さんは奥様共々この家の一階部分に住み、二階が先生の仕事場とアシスタント達の休憩室になっていた。

今でこそページが多くなった関係でプロダクション化し、分業の形式をとるマンガ家が多くなっているが、当時はマンガ家に専任マネージャーがいるというのは、そう多いことではなかった。

さらに超売れっ子マンガ家の手塚先生のマネージャーともなると、想像を絶する重責が科せられる。編集者との締め切り日の折衝や接待をはじめ、先生のスケジュールの調整から代理代行、時には自らも彩色の手伝いをすることまである。一カ月のうちに何度も徹夜を強いられることがあり、普通の人にはとても耐えられぬ激務なのだ。今井さんの毎日はこの激務の連続で、よくよく体力のある人だったのだと今でも感心する。

私がアシスタントとして勤めていた頃の先生の連載本数は、新聞を含めると実に十数誌という

ものすごい量である。少年誌から少女雑誌、幼年誌に毎日連載の新聞、それに単行本まで加えると、それはもう一人の人間のこなせる量を遙かに超えている。

そこで当然、原稿の争奪合戦が起こる。敗者は締め切りが大幅に遅れ、まさに「地獄」をみることになるのだ。中には一カ月間、先生の仕事場の応接室に泊まりっぱなしという編集者もいた。

こういうわけだから、各社はいかにして手塚治虫の原稿をとるかに苦労していた。重役クラスの人が直々に折衝に訪れる会社もあれば、先生を拉致監禁同然に自社の手配したホテルへカンヅメにして執筆させようとする会社もあった。締め切り日が迫ると、応接室では各社の編集者達がざわめき、もみあい状態になることもしばしばあったのである。

こういうもめごと一切を取り仕切るのがマネージャーだ。言い訳をしたり謝罪したり、進行状況を逐一報告して編集の人達を納得させたり……、仕事とはいえ、なんとも辛い役目である。

さて、マネージャーの激務もさることながら、こんな毎日だから手塚先生はもっと激務なわけで、それこそ寝る間も無く原稿を描き続けなければならない。そんな人のアシスタントが自分に務まるかどうか、自宅待機中の私は急に不安に襲われた。先生はどんな描き方でこの莫大な量をこなすのか、いつネタを仕込むのか……。どうしても私には理解の出来ないことだったのだ。

自宅待機で待つこと二日……。その日の夕方、今井さんから、「明日、先生が宝塚から戻られるので、出勤せよ」という知らせが入った。今度こそ待望の仕事が始まる。私の心ははずんだ。

その晩、伯母は食膳に鯛をつけてくれた。

翌日、はやる心を抑えて初台を訪れた私は、今井さんに連れられて東京駅へと向かった。先生を東京駅で出迎えて、そのまま初台の自宅へは戻らずに、集英社の寮へ向かうというのだ。

東京駅で待つことしばし、ようやくベレー帽の手塚先生に私は再会した。

「とうとうやって来ましたね」

先生は、そう言って私を迎えてくれた。例の丸いメガネと、その奥の優しい細い目は、いまだに私の心に焼きついている。

いつのまにか、一台の車が待っていた。実はこれが集英社のハイヤーだった。「少年ブック」編集部の石井さんが、にこやかに先生を待ち受けていた。

「石井さん、今日からアシスタントをしてもらう笹川君です。よろしくお願いします……。将来はマンガ家としても有望ですよ」

先生はそんなふうに言ってくれて、私はただひたすら恐縮するばかりだった。

寮へ入ると、先生は準備されていた座り机へドッカと腰をおろした。机といっても、即席に用意された長いテーブルで、向かい側にはアシスタント用の物も用意されていた。

その部屋には私達が着く前からもう一人、岩本成修（いわもとせいしゅう）さんというアシスタントの先輩が来ていた。私はこの岩本さんの指導で、なんとかアシスタントの道を歩めるようになったのだ。

岩本さんは、スリムで色白な都会的青年で、幻想的な絵を得意とする人だった。将来は児童マンガより大人のマンガの世界へ進みたいと話しており、私と違って忙しい時だけ応援に来る臨時

のアシスタントだった。
この時の作品は、「少年ブック」が毎月別冊付録として付けていたライオンブックスというシリーズで、特に人気の高いものだった。『来るべき世界』とか『くろい宇宙船』『緑の猫』等々、そのどれもが感動的で、「少年ブック」の目玉商品だったことは言うまでもない。そして今月号（昭和三十二年少年ブック七月号別冊付録）、つまりこれから私の目の前で描かれる作品は、なんと西部劇だった。タイトルは『荒野の弾痕』。
南軍と北軍の戦いの後、北軍が勝利を収めた頃の話で、主人公は敗れた南軍の中尉。ならず者となって列車強盗をしながら郷里へ帰る主人公が、はからずも郷里で保安官になってしまい、同志だったならず者の一味と戦わなければならなくなるという物語だ。
ところが、一ページ目が完成したところで、先生の筆はパタリと止まってしまった。
時間はもう午後の六時頃。突然、先生は思いがけないことを言い出した。
「映画を観に行きましょう。今ならまだ間に合います」
石井さんにとっては、またもショックな先生の発言である。
「西部劇映画ですよ。南軍や北軍の衣装を参考にしたいので、ちょっと観ておきたいんです。いいでしょう、石井さん。みんなで行きましょう。帰りに食事でもして……」
「ハァ……、ハイ、いいんじゃないですか」
石井さんも、自社の作品のためだと言われては、「いいんじゃないですか」と言うしかなかっ

たのだが、胸の内には一抹の不安がよぎっていたと思う。

さて、先生のお供で編集者の石井さん、マネージャーの今井さん、そしてアシスタントの岩本さんと私は、映画館へ向かった。新宿の大きな映画館だったと思うが、映画のタイトルがどうしても思い出せない。だが、西部劇だったことは間違いない。

映画館の暗闇の中で、先生は小さなスケッチブックに大事なポイントをちゃんとスケッチしていた。これは寮に戻ってから知ったのだが、そのスケッチブックには衣装類はもちろん、小道具からカメラアングルまでが緻密に描かれていた。

今ならレンタルビデオでも借りてくれば済むことだが、当時は映画を参考にしようとする場合にはどうしても映画館に足を運ばねばならず、先生はしばしばそれを実行していた。おそらく先生のアイデアの素晴らしさや映画的な画面構成は、こまめに映画館へ通うということから生み出されたものなのだろう。

それから以降も、どんなにスケジュールが厳しく、応接室に大勢の編集者が押しかけている時でも、先生の映画館通いは続いた。裏口からそっと抜け出して映画館へ走る先生の姿は、ただの映画好きを通り越して、獲物を狙う狩人のように見えた。頂点に立つ人は、人の知らないところで人並み以上の努力をしているのだと、私はつくづく思い知らされたのだった。

寮へ戻ると、もう午後の十一時になっていた。今夜はこれからが本番なのだが、アシスタントは明日に備えて寝るようにと言われて、結局その日は仕事らしいこともせずに終わってしまった。

音がいつまでも耳に残っていたのを記憶している。

布団に入って眠ろうとするが、今日一日の興奮でなかなか眠れない。都会ならではの電車の騒音がいつまでも耳に残っていたのを記憶している。

さて、その翌日から先生のピッチは上がり、石井さんに笑顔が戻った。

私も必死でベタを塗り、ワク線を引き、洋服の模様などを一生懸命描かせてもらった。憧れの師の原稿を描く姿に直に接することが出来、それからの毎日は実に充実した日々だった。

手塚先生の仕事を拝見してまず驚いたのは、先生の原稿を描くスピードである。時々、うつぶせになってアゴの下に二つ折りにした座布団を入れて描くことがあるが、とにかく早いのだ。それでもなお徹夜作業になるというのは、やっぱり量の問題で、売れっ子作家とは辛いものである。

さらにもっと驚いたことがある。

これはもっと後の出来事なのだが、ある折り、先生は宝塚へ帰られて実家で原稿を描かれたことがある。我々アシスタントは初台のスタジオで待機していて、ペン入れの終わった原稿が航空便で着くのを待っていた。原稿が着くと、いつものようにワク線を引き、黒ベタを塗って、先生の連絡を待つ。そうこうするうちに、やがて先生が色の指定を電話で伝えてくるのだが、その正確さが超人的なのだ。

「いいですか、一回しか言いませんから、しっかりメモしてくださいよ」

先生は、電話口でそう言ってから、一コマ目からすごいスピードで伝えてくる。

「一コマ目……、右のヒゲオヤジの洋服の色はブルーの一重（色の濃さを一～五重に分別してお

いて、一重は一番薄い色を塗る。以下数字が多くなるほど色は濃くなる）、チョッキはブルーの三重……、蝶ネクタイは赤の五重。その左となりの人物は帽子が黄色の二重……（中略）……次の三コマ目は……」というふうに、次々と口頭で指定が入るのだ。

全てのコマの絵が先生の頭の中には入っていて、着色まで出来ているのだから恐れ入る。絶対に聞き漏らしてはならない……、間違った色を塗ったら大変だ……。そう思うとかえって緊張度が増し、そのために赤を青に塗ってしまって、何度か叱られたことがある。指定の色と少しでも違っていると、校正を見た先生にたちどころに見抜かれてしまうのだ。

今ならカラーコピーやファックスがあり、パソコンがある。そんな便利な機械が無い時代のエピソードなので、若い人にはピンとこない話かもしれないが、私には今でも懐かしい思い出だ。

第3章　待望のマンガ家デビューだペッチャ

手塚先生の仕事場の応接室には、毎日必ず何人かの編集者が待っていた。多い日には十人、少ない日でも三人はいる。彼らは本を読んだり新聞を広げたりしているが、心はここにあらずで、二階で執筆している先生の原稿の進行状態にのみ神経を集中しているのである。

今、どこの社の原稿の何ページ目の何コマ目あたりを進行中であるかといった些細なことまで、マネージャーは時折報告をする。編集の人達は、そんなマネージャーの報告に一喜一憂し、自社の原稿の出来上がり時間を予想して、社へ連絡を入れるのだ。ソワソワとして落ち着かない彼らは、二階から私が降りてくるたびに、先生の様子や原稿の仕上がり具合を聞いてくる。

さて、その日のアシスタントは私一人で、先生は光文社の『鉄腕アトム』を執筆していた。私は朝から机に向かって待機していたが、午前中はなぜか原稿が一枚も上がってこない。

午後になって、ようやく一ページ、余白のコマが残っているものが私に渡された。マネージャーの今井さんは、さっそくこのことを応接室で待つ担当者に知らせた。一ページでも進めば担当

者もホッとするわけで、この分だと何時頃上がるかなどと作戦を練ることが出来るのだ。
担当者も今井さんも、このままピッチが上がってくれればと願っていた。あと二ページ位で完成するはずだったからだ。
ところがである……。私の大失敗で、先生の筆がピタリと止まってしまったのだ。
「大失敗」とは後で思ったことで、その時はまだそれに気づかなかったのだが、先生の筆はそれから三日も止まってしまい、大事件になってしまったのである。
それは先生が一枚の紙に描いた鉄腕アトムから始まった。
原稿とは別に、一枚の紙に描かれたアトムを見せた先生は、私にたずねた。
「このアトム、どう思いますか？」
何げない質問に、私は戸惑いながらも正直に感じたままを答えた。
「ちょっと冷たい感じがします」
「冷たい！」
「はい。以前よりちょっと背が高くなっているようですし……。以前は、もっとかわいい感じがしたように思いますが……」
「そ、そうかな……。なるほど、やっぱり……」
先生はそう言うと、また別のアトムを描いて、私に見せる。
「こ、これはどうですか？」

「ええ……、かわいいです……。でも、足の先のほうが太くて、重たい感じがしますが……」
「そうか……、そうかもね……。じゃ、コレはどう？」
先生は、次々と違ったアトムを描いては私の意見を求め、私も良い悪いを抜きに、感じたままを話した。そしてそれ以後、先生は原稿を描かずに、何十枚ものアトムを描き続けたのである。
後でわかったのだが、先生はその当時のアトムの変化に気づいていて、元に戻すべきか、もっと進化させるべきか迷っておられたのだ。マンガのキャラクターは、同じ人が描いていても、描き続けるにしたがって次第に変わっていく。良い方に変わる分には良いのだが、ともすれば新鮮さを失い、完成されたシャープな線の、魂を失ったマネキン人形のようなキャラクターになる場合がある。誕生したての、不完全ではあるが瑞々しく初々しい感じが失われ、乾燥した機械的な感じを持つようになることが、しばしばあるのだ。そしてそれは読者にも敏感に伝わり、気がつけば読者が離れてしまっていた……、なんていうこともある。手塚先生の悩みもそこにあったからこそ、しつこく私に意見を求められたのだろう。
バカがつくほど正直な私は、この時、先生にそんな深い考えがあるとは夢にも思わず、ただ感想を述べただけだった。それが先生をますます悩ませる結果になってしまったわけだ。
だがこのことは、この時点では下の応接室でお待ちの編集者には全く感知されていなかった。おそらく、いい調子で進んでいるに違いないと、大いに期待すらされていただろう。
それでも時折、マネージャーが様子を見にくる。そんなマネージャーをつかまえて、先生は話

の続きとばかりに意見を聞いた。
「いいじゃないですか、このアトムがいいですよ……」と、マネージャーは積み重ねられたアトムの中から一枚を選び出した。それはさっき私が、足が太すぎると言ったものだった。
それで先生は、またまた迷ってしまう。
マネージャーが応接室に戻って何時間かが経過し、再び作業部屋へ上がってきた。
だが、先生と私は、まだ同じことをやっていた。もう何十枚のアトムが描かれたか分からない。
これだけ見せられると、正直言ってどれが良いのか私には分からなくなってしまっていた。先生と私は、スッポリと袋小路へ落ち込んでしまっており、客観的な判断が出来なくなっていたのだ。
そしてとうとう、このことが階下の編集の人達にも知れることとなった。今井マネージャーの必死のゴマカシも見破られて、言い訳が通用しなくなってしまったのだ。
「先生はアトムに悩んでおられる……。筆が止まってしまい、何も進んでいない……」
「笹川が余計なことを言ったからだ」
ついに私は、極悪人にされてしまった。確かに事の発端は私にあるわけで、反論の余地が無い。おかげで何人かの編集者に多大なご迷惑をかけしてしまい、本当に申し訳ないことをしてしまったと、いまだに恐縮している。
しかし、私のバカ正直さが先生に認められ、それ以来、時折先生は私に描きかけの原稿の感想を求められるようになった。手塚先生の原稿に対して直接意見を述べるなどとは、誠に畏れ多

いことだが、私も素直に感じたままの意見を言わせていただいた。先生はどんな些細なことでも真剣に耳を傾けてくださり、決して不快な顔はされなかった。

　アシスタントは辛いのが当たり前だが（なにしろ修業の身だからして……）、特に辛い思い出がある。それは、寝ている先生を起こす役目を仰せつかったことだ。徹夜続きの先生は、執筆中に「五分だけ眠りますから、五分経ったら起こしてください」と言って、ベレー帽を顔にあてて寝てしまう。五分だけ眠るなんて、そんなことは出来るわけがないと思うのだが、命令だから「ハイ」と答えて時計を睨んで待機する。

　五分とは睡眠に入るタイミングだ。でも、心を鬼にして五分で起こす。すると先生は、「もう五分……」と言い、さらに「五分、五分……」となる。眠りに入ろうとすると起こされるのだ



殺人的スケジュールの中、「五分だけ眠りますから、五分経ったら起こして下さい」と言って、ベレーボーを顔にあてて眠ってしまう手塚先生。笹川氏が時計を見ながら五分後に起こすと、手塚先生は「五分、五分……、もう五分……」と言ってまた寝てしまう。だが、悲しいかな仕事のために心を鬼にして起こす笹川氏だった（イラスト／笹川ひろし）

から、眠る方はたまらない。最初から三十分と決めておいた方が賢明だと思うのだが……。起こされた時の先生の恨めしそうな目に、自分の非情さを悔やんだりして、なんとも辛い役目だった。

さてこの頃、マンガ誌界に一大変革が起こる。少年週刊誌の発刊だ。

当然、手塚先生の仕事量はさらに増え、月刊誌のみの時とは比べようもないハードスケジュールになる。それまでの「地獄」に輪をかけたような過酷な執筆戦争が開始されたのだ。

そんな中で、先生は突然「会津若松へ旅行しましょう」と言われた。私やアシスタント仲間で同郷の平田さんが、ことあるごとに会津の話をするので、先生が興味を持たれたのかも知れない。「この忙しい最中に、なぜ会津若松へ？」と、周囲は大騒ぎになった。スッタモンダの末、ついに会津若松行きは、編集者も同行するという条件付きで決定した。

アシスタントは私と平田さんがガイド役を兼ねて同行することになった。つまり旅行先でも仕事をするのが条件だったわけで、こうでもしない限り、この旅行の実現はなかっただろう。

一九五九年（昭和三十四年）の「少年サンデー」の連載マンガ『スリル博士』は、こうして会津若松で執筆されることとなったのだ。そのためか、鶴ヶ城公園や東山温泉、背炙山（せあぶり）のケーブルカー（現在は廃止）などがこのマンガには登場する。現地でお世話してくだっさった商店街の人達までがマンガにキャラクターとして登場し、会津弁で喋りまくっているのだ。

執筆の他にも、現地でマンガ教室や座談会などが組まれており、市内観光は一日だけという何とも忙しい旅行であった。それでも先生は、その後二度、昭和四十七年と五十年に会津を訪れて

いる。会津の豊かなな自然と人情が、先生に気に入っていただけたのかも知れない。

手塚先生が会津へ旅行する時は、私が郷里でモンモンとしていた頃にマンガ好きの同志で作った会津漫画研究会（会長の白井義夫（しらいよしお）さんには、私の仲人をしてもらっている）のメンバーが協力してくださった。先生も白井さんに対しては特に感謝されていた。

こんな事情もあって、今年（平成十二年）の手塚先生の命日である二月九日から会津若松市にある白井画廊において「手塚治虫と会津若松展」が行われ、多くのファンが押しかけたという。また、会津若松漫画集団・スタジオ青い鳥（目黒信一（めぐろしんいち）、白井祥隆（しらいよしたか）代表）などによって『私たちの手塚治虫と会津』という記念本が発刊され、手塚治虫ファンにとっても、私の同郷の者にとっても、うれしい二〇〇〇年の贈り物となった。

この頃先生は、アニメーションにも意欲を燃やし、東映動画（現東映アニメーション）に頻繁に通うようになっていた。手塚先生原作の『ぼくの孫悟空』を原案にした『西遊記』という長編アニメの製作が開始され、先生は構成と演出、原画までも受け持たれたため、その仕事量は異常と言わざるを得ない量にふくれ上がっていた。

私より少し遅れてアシスタントに入ってきた月岡貞夫さんは、アニメの方のアシスタントになってしまい、ついには東映動画にそのまま残留してしまう。マンガ家を志望してきたのに、アニメーターになってしまったのだ。

『西遊記』は一九六〇年四月に完成し、国産アニメーションの可能性が大きくふくらんできた。

だが、この頃の私は、まだマンガ家になろうという志しを変えてはいなかった。そしてそんな私に、ついに新人マンガ家として華々しくデビューするチャンスが巡ってきた。少年画報社で『探偵学校』『鉄腕ベビー』が掲載され、やがて「週刊少年キング」の創刊に合わせて『魔犬五郎』の連載が開始したのだ。

とにかく、マンガ家としてデビューは出来た。後は、このまま同じ木を登りきれば良かったのだが、なぜか木は二股に分かれていた。私はどちらの枝を選ぶか、迷いに迷うことになる。

吉田竜夫（よしだたつお）さん（元タツノコプロダクション社長で劇画作家。故人）と初めて出会ったのが、ちょうどこの頃だった。

ある日、某雑誌社の編集者に誘われ、隣の国分寺市に住むマンガ家のお宅へ遊び方々、出向くことになった。そのマンガ家とはまだ一面識



単行本化もされた『魔犬五郎』の主人公である“魔犬”のキャラは、東映動画（現東映アニメーション）が制作した劇場用アニメ作品『魔犬ライナー001応答せよ！』やタツノコプロのアニメ『新造人間キャシャーン』のフレンダーの原案として使用された。なお、左は『ワンワン刑事』、右は『少年社長』の単行本だ

もなかったが、名前だけは誌面でよく見かけていた。それが吉田竜夫さんだったのである。彼は二枚目スターにしてもおかしくないような美男子で、誰からも好かれるオーラを発していた。

これは後に知ったことだが、吉田竜夫さんは早くに両親と死別し、弟の健二（けんじ）さんと豊治（とよはる）さんの面倒をみながら生活をされていた。絵の天分に恵まれた彼は、戦後、京都の都（みやこ）新聞で挿し絵の仕事を手がけ、それをきっかけに単身上京して出版社の仕事をするようになる。

当時は絵物語といって、絵と文章をマンガのコマ割り風にした読み物が全盛期だった。吉田竜夫さんのデビュー作は『鉄腕リキヤ』というプロレスもので、鍛えられた肉体の描写と正確なアクションシーンは、多くの読者の支持を受けていた。その頃、兄を頼って二人の弟達が上京し、三兄弟のマンガ活動が始まる。

絵物語はマンガへと移り変わり、三男の豊治さんは九里一平というペンネームで『海底人8823（ハヤブサ）』でマンガ家デビュー、次男の健二さんはマネージメントとストーリー構成を担当した。吉田竜夫さん原作の『忍者部隊月光』がテレビドラマ化される頃（昭和三十九年）には、三人の兄弟の「タツノコプロダクション設立構想」が次第に固まってきていたようだ。

私が前記の経緯で吉田竜夫さんと健二さん、豊治（九里一平（くりいっぺい））さんと初めて出会ったのは、まさにこの時期だったのである。

そしてまた、ここにも新しい時代の波が押し寄せていた。日本初のテレビシリーズのアニメ、『鉄腕アトム』の放送が始まったのだ。もちろん製作は手塚先生の作った虫プロダクション。

虫プロが設立された時期には私はアシスタントを卒業させてもらっていたから、先生のそばを離れていたわけだが、それでも『鉄腕アトム』の絵コンテを二本ほど描いた記憶がある。まだアニメに関しては素人だったから、おそらくマンガのコマをただ連ねた程度のものだったに違いない。しかし、この絵コンテがきっかけで、私の頭の片隅に「アニメをやってみたい……」という考えが次第に芽生え始めてきたのだった。

そして、そんな私に同調するかのように、吉田兄弟達もマンガ道からアニメ道へ進みたいと考え始めていたのである。

当時は、マンガ家とはあくまでも個人業で、会社スタイルで作品製作するのは邪道みたいな風潮があった。だが吉田竜夫さん達は、ストーリーを作る人、人物を描く人、背景を描く人と、それぞれの作業分担を決めていて、完全に制作プロダクションの体制を整えていた。もうすでに、アニメ制作を行う下地が出来上がっていたのである。

最初は、どうやら私の方から「吉田さん、アニメーションをやりませんか？」と声をかけたらしい。まさにこの言葉が爆発を待つ花火の導火線に火を付けてしまった。そしてその火は、勢いよく導火線を走り出したのである。吉田竜夫さんは目を輝かせて「やろう。アニメを僕達の手で作ろう」と言った。そしてその日は、吉田兄弟とアニメについて、時間が過ぎるのも忘れて、熱っぽく語り合ったのだった。

またしても木の枝は思わぬ方向に枝分かれをした。私は、また別の枝を登ろうとしていたのだ。

こんなこともあったっけ1

会津若松のお花ちゃん

タツノコプロが始動してアニメ製作に乗り出す少し前のこと。
私は、講談社発行の「週刊少年マガジン」に連載マンガを描いていた。『ワンワン刑事』や『少年社長』など、ストーリーギャグ作品が中心だった。『少年社長』の方は当時流行したサラリーマンを主人公とした映画の少年版といった作品だ。その頃はクレージーキャッツの植木等さんの歌が大流行していた時代だった。
私は二十五歳になっており、マンガ家への道を真っ直ぐに歩んでいた。
当時私は東京の武蔵小金井で団地生活をしていたのだが、そこには同居人がいた。私の叔母にあたる人で、つまりは母親の妹だった。叔母には事情があって子供が無く、彼女を生涯扶養していくことを私は母や兄に約束していたのである。そのため修行の身ではあったが、私は早くからこの叔母を東京に呼び寄せており、この団地へ引っ越してくる前から一緒に暮らしていた。そのため、私には一人暮らしの経験が無い。

叔母と同居していて良いところは、食事や洗濯などの家事一切をやってもらえたことで、マンガ家になってからも、この叔母が私の面倒をみてくれていた。

しかし私も年頃になり、友人たちが結婚するようになってくると、いつまでも独身生活をしてはいられないという思いに駆られてきた。それまでにも憧れた女性がいないわけではなかったが、いつも一方的な片想いに終わっていて、それ以上に進展することはなかったのだ。

そんな折り、同郷の「会津マンガ研究会」の同志に妹さんがいることに気が付いた。その人は研究会の会長の店で働いており、何度か姿を見かけていた。丸顔で色白の、物静かな人で、名を節子さんといった。

後年、『ヤッターマン』の劇中でボヤッキーが「会津若松のお花ちゃん！」などと言うシーンがあるのだが、私にとっての「お花ちゃん」にあたる女性が、この節子さんだったのである。

ちなみに、ボヤッキーのセリフは私の郷里への思い入れが言わせたことであって、本当にお花ちゃんという人物がいるわけではない。もし「お花ちゃん」という人物が当時の番組をご覧になっていたら、お許しを願うしかないところだ。

さて、私が家で節子さんのことを話題にすると間もなく、それは会津の実家へ伝わってしまった。そして私の母はさっそく会長さんのお店に出かけて行き、私が節子さんを気に入っていることを本人に話したのである。

会長さんのお店は家族的な雰囲気の喫茶店で、場所も市内で一番の大きさを誇る繁華街にあり、

現在は二階が画廊になっている。会長さんは、この店を開く以前から地方新聞に大人向けのユーモアマンガを描いていて、地元ではちょっとした有名人だった。私たちが「会津マンガ研究会」を作ったのも、新聞でこの人の名前を知って突然に押しかけ、同志にしてもらったのが始まりだったのである。なお、研究会の会員は全員男性で、女性は一人もいない男臭い会だったのだが、そのメンバーの一人の妹が節子さんだったというわけである。

時々、会津へ帰った折りに店に顔を出していたので、節子さんが私の顔くらいは知っていたというのも、幸運だったのかも知れない。母が節子さんを息子の嫁にとお願いに上がり、結果的には万事上手く事が運んだ。

結婚式は一九六二年（昭和三十七年）、私が二十六歳の時に会津若松で、会長の白井義夫さん



結婚式は生まれ故郷である会津若松市で行われたが、これは後日、東京で行われた結婚披露宴での記念写真。左が笹川氏（緊張気味な顔つきである）、右が節子夫人、その後ろには恩師・手塚治虫氏の姿が見える。脚本家の鳥海尽三氏の証言によると節子夫人はおとなしい感じの人だが、しっかりと家庭を守っていけるタイプの人だそうだ

の仲人によって行われ、披露宴は同年十月に東京・新宿で改めて開かれた。
披露宴には手塚治虫先生も出席してくださり、私は感謝感激であった。
中学時代の同級生の丸山良一さんや平田昭吾さん、しのだひでおさんといったアシスタント時代の同僚も駆けつけてくれたし、少年マガジンの編集長や担当編集者にもご来席いただいた。さらには大勢の友人知人が集まってくれて、私にはこんなにうれしいことはなかった。
吉田竜夫さんや健二さん、豊治さんはマンガの締め切りに迫られていて残念ながら出席していただけなかったが、それぞれの奥様が来てくださった。
こうして私は、恩師や知人、仲間達に祝福されて、新たな家庭を築くことが出来たのである。この祝宴にあたり、様々なご苦労をおかけした郷里の同級生や丸山良一さんには、この場を借りて改めてお礼を申し上げたい。
ちなみにこの節子さんはタツ年生まれで（私はネズミ年生まれ）、いつもは優しいのだが、場合によってはとてつもなく気丈になる。私がどうしても決断がつけられないことがあってグズグズしていると、ズバッと大根でも切るように結論を出してしまうのだ。
私は何度か彼女のこの決断力に助けられている。別に特別な理由もないのに、なかなか物事が決められないでいる優柔不断な私にとっては、こういう人が側にいてくれることは心強い。彼女がいてくれなければ、私は人生の様々な場面で遅れをとっていたかもしれないのである。

第4章　タツノコプロ設立！宇宙エース誕生

偶然とはいえ、不思議なことがある。あまりにもタイミングが良いので、本当にどこかで神様が操っているのではないかと思えることがあるものだ。

吉田兄弟と私は、熱っぽくアニメ論を交わしたものの、さて、どこからとりかかろうかという段になると、さっぱり名案が浮かばない。アニメの基礎知識がまったくないため、攻めの口がわからないのだ。気持ちだけでは物事は前に進まない。

ところが、幸運というべきか、思わぬところから、まるで我々の考えを前から知っていたのかと思えるようなイイ話が舞い込んだのである。東映動画（現東映アニメーション）からテレビアニメーションの企画が持ち込まれたのだ。

タツノコプロダクションが原作とキャラクターデザイン、演出までを担当し、作画からトレース、彩色、背景および撮影、録音は東映動画が行うという役割分担で、アニメを作りたいという申し入れだった。東映動画では、これから3カ月間をかけて新人アニメーターを養成し、その養

成員を作画スタッフに当てるという計画が出来上がっていたのである。
そこでタツノコ側としても、キャラクターの準備をしながら、アニメーターの技術習得のために二名が養成員と一緒に特訓を受けることになった。この二名には他ならぬ私と、吉田竜夫さんのマンガのアシスタントだった原征太郎(はらせいたろう)さんが選ばれた。
だが、私はあまりに早いアニメ制作話の進行にとまどっていた。マンガ家活動を中止せねばならぬことに、まだ心の整理がつかない状態だったのだ。
マンガとアニメの二足のワラジを履けないことは分かっていた。手塚先生の例をみると可能なような気もするが、私にはソレは出来そうになかった。
そこで私は一大決心をした。マンガ道を、アニメ道に変えることを。それほどに、アニメの魅力というものに、私は惹かれていたのだ。
私はさっそく、講談社へ出向き、「週刊少年マガジン」の連載(『ワンワン刑事』『少年社長』など)でお世話になった担当編集の宮原照夫(みやはらてるお)さんにすべての胸の内を明かし、了解を求めた。「頑張ってください」と言って見送ってくださった宮原さんの言葉を背に、もう踏まなくなるかもしれない講談社の重厚な階段を降りる時は、ジーンと胸に熱いものを感じていた。
本来なら「これで心置きなくアニメがやれる」という壮快な気分になれるはずだったのだが、私の気分は重かった。ついに選んでしまったアニメ道。「これでいいのだ。これで良かったのだ」と、私は何度も心の中で叫んでいた。

こうして私は、二つの枝の片方を選んで、またエッチラオッチラ登ることになったのだが、その先には思いがけないイバラの道が待っていた。

東映動画と合同制作する予定の作品『宇宙エース』が、製作開始直前に中止されることになってしまったのだ。原因は作品の版権などの問題で、東映動画とタツノコの相方の諸条件が折り合わなかったのだ。

さて、その後が問題である。我々タツノコプロとしては、どうすればいいのか？

東映動画の変わり身は素早く、すぐに別の作品『宇宙パトロール隊ホッパー』の制作に乗り出した。ところがタツノコ側は、キャラクターやストーリーは何とか作れるが、それ以降の製作に関しては経験がない。わずか3カ月間で習得した乏しいアニメーションの知識（それも私と原さんだけ）で、どれほどのことが出来るかと考えると、背筋が凍る思いがした。

だが、吉田竜夫さんの決心は揺るがなかった。彼は、「オレ達だけで『宇宙エース』を完成させよう」と我々を説得したのだ。当然、「ムリムリ」という声もあるわけで、そうした声を押しのける吉田さんの決断と熱意は、相当に激しいものだった。

もう、止められない。『宇宙エース』の完成をめざして、我々は歩み出すことになったのだ。

新聞広告で未経験のアニメーター希望者が募られ、3カ月間だけのアニメ経験者の私と原さんが、応募者に教える役目を担うことになった。

スタジオも国分寺市北町という、当時は山林だったところに、小さいながらも新設された。こ

のスタジオに初めて電気が引かれ、明かりが点灯した瞬間、みんなで拍手をしたのを憶えている。
こうしてタツノコプロの第一作『宇宙エース』は、ついに一九六五年（昭和四十年）五月にブラウン管に写し出された。

製作を開始してから約一年が経過しており、この映像を観て、スタッフ一同は目頭を熱くした。この日を迎えるまで、技術の問題や資金の問題など、数を上げればキリがないほどの苦難が強いられてきたのである。

スタジオの立地条件も良いとは言えず、なんだか山の中に逃げ込んだ落ち武者の寂しさを感じさせられた。そんな中で、まず私達は約十五分の『宇宙エース』のパイロットフィルムの製作から入ることにした。我々タツノコプロはアニメ製作会社としてはまったくの新参者で、知名度がない。テレビ局やスポンサーに売り込んで実力をみせるための作品がなくては話にならないのだ。

知名度がないということは誠に悲しい限りで、よく「タツノコプロ」ですと言うと、「えっ？　タツノコ風呂？」とか、「マンガ家の家です」と言ったら「えっ？　まん中の家？」と問い返されたりした。出前や業務用商品を納入してもらうのも、ままならないことが多かったのである。

だが、こんな聞いたこともないようなアニメ会社へも、情熱を燃やしてみようとスタッフとして参入してくれた人達がいた。その当時に新参入したメンバーには、アニメーターでは奥田誠二さん（彼はスタジオ完成前から参入していた）や坪田力蔵さん、西岡たかしさん（彼は広島で散髪屋さんを営んでいたが、それをやめて上京）などが、美術では東映動画から中村光毅さん（現

メカマン社長）などの顔ぶれがいた。

中村さんは東映動画で劇場長編の仕上げをしていたアニメ経験者で、タツノコでは背景を描きたいと申し出て、即決で参加してもらった。私は初めて彼の描いた沈没船のシーンの背景を見て、その鮮やかさに驚嘆したのを憶えている。タツノコアニメが存在する上で、中村さんの力がどれほど重要な位置を占めてきたかは計るべくもない。

こうして集合したスタッフと、吉田竜夫さんの雑誌マンガのアシスタント達の協力も得て、パイロットフィルムの製作はスタートした。だが、まだ一つの問題が残っていた。それは最も我々が苦手な機械的な部分である、コマ撮り撮影だ。

作画までは我々も絵描きの集団であったから、とにかく何とか作ることが出来たが、セルにしたり、撮影したり、フィルム編集をするなどといった作業は、まったく未経験だったのだ。「セルって、どこで売ってるの？」とか「現像所ってどこにあるの？」とか、そういうレベルだったのである。我々はこういう問題にぶつかるたびに、人に聞いたり、紹介してもらったりして、何とか解決していくしかなかったのである。

製作は当たって砕けろの精神で着実に進められた。撮影も、CMでコマ撮りをしているという制作会社で、約一カ月かけて完了した。現在だと、十五分のフィルムなら、せいぜい三日（カメラ三台）で撮影出来るが、この時はカメラも一台だったし、仕方がなかったのかもしれない。

こうして、オープニングを含めて、約半年かけて製作したパイロットフィルムは完成した。オ

ープニングには、主題歌はもちろん、スタッフのテロップまで焼き込みで入っているという、今にして思えば結構贅沢なパイロットフィルムだった。
だが、放送にこぎつけるまでには、この後まだまだ時間がかかった。吉田竜夫さんは社長兼営業マンとして、広告代理店や放送局との交渉を積極的に行った。彼はパイロットフィルムを手に、様々な会社を訪ねて歩いた。
それと同時に、スタジオでは本放送の第一話に向けて、再び製作が開始された。第二期生というべき人達が募られてスタッフも充実し、製作にはいよいよ熱が入っていった。
だが、第一話が完成した頃になっても、テレビ放送が決まらない。スポンサーがなかなかつかなかったのだ。『宇宙エース』はお蔵入りか……」という焦りがスタッフに広がり始めた。
そんな時、人は悪いことばかり考えてしまうもので、正直なところ私も半分は後悔の念にとらわれていた。「やっぱりアニメなんて、やらなければよかったのかも……」と。そういえば、アニメをやろうとして手塚治虫先生に報告に行った時、先生は私を止めはしなかったが、賛成もしてくれなかった。先生は「笹川にはマンガ家でいてほしい」と望まれているかのようなおっしゃりようをされていた。
私の登った枝は、もう先が折れて無くなっているのかもしれない。私の選んだ道は間違いだったのか……。私がそんな思いでいた頃、ついに朗報が届いた。ようやく放送が決定したのである。カネボウハリスの提供で、『宇宙エース』はフジテレビで放送されることになったのだ。

ついに我々マンガ作家集団が、アニメーション製作のプロとしてスタートラインに立つことが出来たのだから、感激もひとしおだ。「ヤッターヤッターヤッターヤッターマン」である。現金なもので、こうなると重苦しい空気はさーっと晴天に変わり、「やっぱりアニメをやってよかった」と、妙な自信が湧いてきたりする。苦しい事は、帳消しになる。人間って、まったく勝手なものである。

放送初日は、テレビを前にスタッフ全員で祝杯をあげたことは言うまでもない。

放送が始まると、タツノコプロの存在が少しは知られるようになり、さらに強い味方が集まってきた。虫プロに勤めていた木下敏治(きのしたとしはる)さん(現キノプロ社長)が入社され、豊かな経験と実績を武器に、新人アニメーターの養成から演出、作画監督までを担ってくれた。さらに、シナリオライターの鳥海尽三(とりうみじんぞう)さん(現シナリオサークル「鳳工房」主幹)が参加。彼は日活で脚本を書いていたが、その後虫プロに入籍。鳥海さんの入社をきっかけに、タツノコプロに企画文芸部が新設されることになる。

それまでの私達は、シナリオ無しで絵コンテを描くという技を駆使していて、アニメというよりマンガの延長みたいな作り方をしていた。吉田健治さんや九里一平さん、天馬正人(てんままさと)さんなどはマンガと変わらぬ方法でストーリー作りをしていたし、私もぶっつけでストーリーを考えながら絵コンテを描いていた。私達はシナリオの重大さに、あまり気づいていなかったのだ。

だが、鳥海さんは映画界で脚本家として活躍してきた人で、映画作りの専門家である。彼は『宇宙エース』のシリーズ構成を改めて作成し、それまで一話一話がバラバラの思いつき的スト

ーリーだったものに太い一本のクギを打ち込み、軸となるテーマを作り上げた。
こうして体制が確立された頃、吉田竜夫さんや九里一平さんが最も得意とするアクション作品の企画があがった。その企画は、それまでのアニメ界ではとうてい考えられなかったもので、ドラマ性の強い、リアルさを前面に打ち出した作品だった。
それが、『マッハGOGOGO』だったのである。
当時、テレビシリーズのアニメの主流は『鉄腕アトム』や『狼少年ケン』などの作品で、簡単に描ける絵という要素がどうしても不可欠だった。また、当時アニメは「漫画映画」とも呼ばれており、イコール、ギャグものに当てはまると考えられていた。アニメとはそういうものだという観念がどこかにあって、それ以外のものなど思いもよらなかったのである。
特にアニメーターには「省略こそがアニメ」という観念が強く、吉田竜夫さんの描くリアルな絵は、アニメの領域から遠く外れていると思われていた。だから『マッハ〜』の企画が本格的に動き出すと、アニメーターの中には怯えて尻込みする人が出てきた。かくいう私自身も、実はリアルな絵は苦手だった。だから、心の中では「こういう路線があってもいい」とは思いながら、いざ自身がその絵に関わる段になると、いま一つ乗り気になれなかったのである。その頃は、演出家とはいっても、原画も描かなければならない時期で、吉田竜夫さんのキャラクターには少なからず抵抗があったのだ。
しかし、この企画はもう止まらなかった。吉田竜夫さんが、雑誌マンガを描いていた頃から暖

めていた作品だから何が何でもアニメにすると言い張って、スタッフをその気にさせたのだ。
そんなある日私は、やっと目が覚めた。今の自分はマンガ家ではなく、アニメーション映画の演出家であることに気がついたのである。
マンガ家には自分の個性、すなわち自分の絵というものがある。その人間が他人の絵を描かなければならないという点に、抵抗感があったわけだ。私が『マッハ〜』に関わるにあたって、心の中で何かが邪魔をしていると感じていたのは、実はコレだったのである。そこでもう一度、今の自分を考えてみた。私は演出家であり、キャラクターはいわば俳優ではないのかと。
ここに思い至った瞬間、私の悩みはウソのように消し飛んでいた。改めてキャラクターを眺めてみると、そのキャラクター達は、どれも素晴らしい役者で、早く演技をしたくてウズウズしているかのように私には見えたのだ。これ以降、私はいかなる作品に巡り会おうとも、迷い無く演出が出来るようになっていた。
『マッハGOGOGO』の話から少し脱線したようなので、話を元に戻そう。
この作品は、吉田竜夫さんが雑誌で連載していた『パイロットA（エース）』と九里一平さんの『マッハ三四郎』が原案で、世界を駆け巡る少年レーサーの物語だ。オープニングは主人公の三船剛がプロトタイプのレーシングカーに乗って砂漠やジャングルを走行し、親子の象の真上をオートジャッキで飛び越えて行くという、実に壮快な映像で始まる。
タツノコプロにとっては初めてのカラー作品で、それだけに特に美術部の人達には苦労の多か

った。まだカラーテレビ時代の黎明期で、モノクロで観てもカラーで観ても見映えがするようにしなければならないという苦労は、大変なものがあった。

当時は背景もメカも小道具も、すべて美術部の担当で、中村光毅さんのところへ依頼された。中村さんは美術背景でも素晴らしい才能の持ち主だが、メカのデザインでもその才能を発揮した。主人公の乗るマッハ号のデザインでは、ボディーの色が純白、Mのマークを真っ赤にしており、これはマッハ号をアピールする点で、実に的を得た優れたデザインであるといえよう。

マッハ号はレースカーではあるが、「七つの威力」と称される機能が搭載されている。デザインにはその点を考慮しつつ、なおかつスピードが出るような形状が要求された。「オートジャッキ」と呼ばれる車体の下から飛び出す足のような仕掛けがあったり、ボディーの先端から「チョッパー」という円型のノコギリが出たりして視聴者はドギモを抜かれたに違いない。

『マッハGOGOGO』は一九六七年（昭和四十二年）の春から放送が開始されたが、その日はスタジオの横の広場に特設パーティー会場を設置し、照明を引いて、会場の上段にはテレビ受像器を置いた。放送と同時に乾杯をしようという段取りだ。でも、ちょうどその日に入社した多田喜久子（ただきくこ）さん（現美術デザイナー）は、自分達の新人歓迎会だと思ったという。

やがて放送の開始時間がきて、スタッフ一同が吉田社長の音頭で乾杯をした。今回は『宇宙エース』の放送開始の時のように涙があふれ出るまでにはいたらなかったが、カラー放送ということもあって、別の意味の感動があり、スタッフの意気は高揚したのである。

だが、胸につかえることが一つあった。

放送時に至ってもスポンサーがついておらず、コマーシャルなしでの放送だったのだ。いつも観ている民放のテレビ放送でコマーシャルが入らなかったら、どんなにいいか……などと思う人がいるかもしれないが、この時の私にとっては、コマーシャルがあったらもっとサマになったのにと、悔やまれる放送開始日だったのである。

この時は代理店とフジテレビの好意で放送してもらったもので、コマーシャルがないなどという事態は、現在では考えられない。しかもそれは、二週に渡って続いたのだ。

さらにイヤな思い出も残っている。

二子玉川園でのイベントがあった時のことである。もちろん『マッハGOGOGO』のイベントで、主題歌を歌ってくださった高橋元太郎（たかはしげんたろう）さん（現在はテレビシリーズ『水戸黄門』の「うっかり八兵衛」として出演）が司会者として会場を盛り上げようとしていた。

彼はまず第一声で、「みんな観てるかー」と、大きな声で会場に向かって叫んだ。当然「観てるよー」の答えを予想していたのだろうが、子供は正直だった。イベントの始まる前から一番前でチョロチョロと走り回っていた悪ガキが、「みんな観てるかー」の問いにタイミングを合わせたように、「みんな観てねーよ！」と叫んだのである。

言われた元太郎さんも唖然としていたが、関係者の我々にはもっとショックだった。その子をとっつかまえて、お尻ペンペンをしたい気持ちに襲われたくらいだった。

さて、『マッハＧＯＧＯＧＯ』の製作初期段階に、いかにも真面目そうな、ポッテリした一人の青年が演出スタッフに加わった。彼は大学在学中（『宇宙エース』製作時）からスタジオに時折遊びにきていて、卒業と同時に入社してきたのだが、頭脳明晰で何事においても論理的で、文才に優れていた。この彼が、後にタツノコプロの代表作となる『科学忍者隊ガッチャマン』の監督と務める鳥海永行（とりうみひさゆき）さんなのである。彼は同じ「鳥海」の姓を持つ文芸部長の鳥海尽三さんより少し小柄なため、二人は「タツノコの大鳥、小鳥」と呼ばれていた。

『マッハ～』は、後にアメリカにおいて『スピードレーサー』というタイトルで放映されて大評判をとり、実写版の映画の企画も伝わってきたが、実現したというニュースはまだない。

また、一九九七年（平成九年）に三十年の歳月を経て再び新シリーズとしてテレビ東京系で放送されたが、2クール目に入ると時空を越えるタイムマシンもののストーリー展開になり、リメイクの難しさを思い知らされた作品となった。

ただこの時に感激したことがある。スポンサーである株式会社トミーが一分の一サイズのマッハ号を製作し、製作中にコックピットに座らせてもらったのだ。完成後は、歌手でレーサーの近藤真彦さんが実際に乗り込んでコースを試乗した。現在はオークションにかけられてマニアの方に買われ、その方の家のガレージに大切に保存されていると聞く。

こんなこともあったっけ2

ヌードモデルにひかれて

吉田竜夫社長の描く絵はデッサンがしっかりしていて、人間の骨格も筋肉の付き具合も正確だった。これは天分もさることながら、やっぱり日頃から絵の勉強をしっかりしているからで、私のようにマンガの模写から入った者との差はハッキリ出ている。

アニメーターの場合は特に基礎が大事で、基礎のしっかりしている人は、その応用が出来て、どんな作画もこなせるようになる。吉田竜夫社長は、そのことを日頃から考えていたようで、自社のアニメーター達にもデッサンの特訓をしようと思いたった。

当時、吉田社長宅の二階には、美術大学へ通っている女子大生が下宿をしていた。オカッパ頭でスタイルの良いこの学生さんは、吉田社長の熱意にほだされて、なんと裸婦像のモデルをやってくれたのである。吉田社長は、人をその気にさせる名人だから、この学生さんも上手に口説かれて、モデルをOKしてしまったに違いない。

社長は、このモデルを自分だけが独占するのはもったいないと思ったのか、社内の絵のセクシ

ョンに関係のある人間に呼びかけて、市内の公民館を借りてデッサン会を開くことにした。モデルの学生さんも絵を志す人なので、お役に立てるのならということで、このデッサン会に賛成してくれたらしい。

小さな紙で、この会の主旨とヌードモデルデッサン会の告示が社内に張り出された。当日参加も自由で、とにかく絵を学ぼうとするタツノコプロ社員なら、誰でも参加ＯＫということだった。会費が無料だったので、アニメーター達はもちろん、演出家やデザイナーも参加を希望した。

正直に言うと、やっぱり「ヌードモデル」というところに興味をひかれたということもあったと思うのだが、第一回目のデッサン回には、二十名ほどの参加希望者が集まった。モデルさんは、時折描く人達の注文に応じて腕の位置を



近所の公民館で行われたヌードデッサン会。モデル役を引き受けたのは、吉田竜夫氏の家に下宿していた女子大生（もちろん素人）だった。アニメーションの作画スタッフにしっかりとしたデッサン力を持たせるために企画された会に、絵とは無関係と言える部署のお偉いさんが一人、スケッチブックを持ってやってきた！（イラスト／笹川ひろし）

変えたり、足の組み方を直したりして、デッサン会はなごやかな中にも真剣に行われた。
当然、その場には吉田社長も来ていて、大きめのスケッチブックを開き、スラスラと描いていた。対象が裸婦だからという意識は、微塵も感じられなかった。
だが、そこに、思わぬ人がやってきた。
その人はスケッチブックを小脇に抱え、いかにも真面目そうな顔をして、無言で部屋へ入ると、ドッカと腰を下ろした。この人は絵とは無縁の文字専門の人で、会社ではおエライさんだ。
「やっぱり来た！」
私達は知らん顔でデッサンを続けたが、内心ではおかしくて吹き出しそうになっていた。プッと笑いたくなるのを我慢して、その人を見ると、何とデッサンを始めたではないか。
絶対に絵は描かない人が絵を描いている。いや、描くふりをして、じっとモデルを観賞しているのだ。この人が、絵よりもモデルに興味があったことは明らかである。
デッサン会が終わった後で、私はその人を捜したが、すでに忍者のように消えていた。くどいようだが、その人は絵とは無縁な、企画文芸室の人だったのだ。もちろん誰とは言えないが……。

SPECIAL INTERVIEW

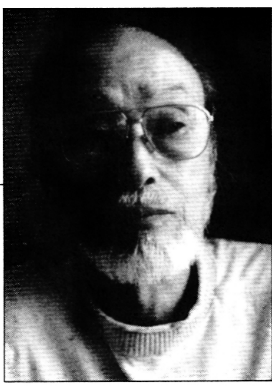
関係者インタビュー 01

証言しよう！ 鳥海尽三（とりうみじんぞう）

ギャグを面白く観せる事に関しては日本一！

『ヤッターマン』の番組後半に出てくる“お仕置き”のコーナーなんかも笹川さんのアイデアなんだけど、あれは傑作だったね。アイデアが豊富な人だから、ああいったことを考えさせたら抜群に力を発揮する。だから、ギャグ作品を担当する機会が増えていったんだよ。そのおかげで、笹川さんはギャグ以外の作品は出来ないんじゃないかと思っている人も多いんだけど、決してそうじゃないんだな。『紅三四郎』では、クールでエキセントリックな雰囲気の演出をやっていて、これがまた見事な仕上がりなんだよ。笹川さん本人には、今もシリアスタッチの作品をやりたい気持ちが絶対にあると思うから、それをぜひ形にしてみせてほしい。

僕もあんまり人のこと言えないんだけど、笹川さんはスケベだね（笑）。僕は酒が好きで、よくスタジオの連中と近所の飲み屋に通っていたんだけど、笹川さんはみんなが行かない時に、一人で飲み屋に行ってたりするんだよ。あんまりお酒を飲む人じゃないから、誰かお目当ての女の子でもいたんじゃないかな。そういった面からしても、彼は派手に行動するタイプじゃないんだけど、やる時はやる男だと分かるでしょう（笑）。



笹川さんは、相手を理解した上で仕事をしてくれる人なんですよ。僕が心の底から信用できる演出家の一人だね。また笹川さんと一緒に仕事が出来たらいいと思っています。

PROFILE

鳥海尽三／脚本家・小説家

東京都出身。元タツノコプロ企画文芸部長で、数多くの作品にかかわってきたタツノコプロ作品の立て役者。現在、手塚治虫原作の『どろろ』のノベライズ作品を執筆中。脚本家集団「鳳工房」主幹。

撮影／村上厚志

第5章　エッ!? 売れない三四郎？

グズラ。
何とも奇妙な名前だが、これは『マッハGOGOGO』の製作中に企画された作品の主人公の名前で、私がマンガ家時代に「少年サンデー」に掲載した作品をアニメ化したものだ。「少年サンデー」では「クズラ」という怪獣が主役だったが、企画段階では作品が他社に漏れないようにと、仮題を「グズラ」とつけていた。ところが、毎日「グズラ」「グズラ」と言っているうちに、こっちの方が「クズラ」より言い慣れてしまい、放送時の正式タイトルになってしまったのだ。
この作品には思い出深い話がある。実写とアニメの合成で完成させた、珍しい一編があるのだ。その回のストーリーは、主人公のグズラが遊園地で大騒ぎを起こすというもので、背景となる遊園地は、ほとんどが実写カメラで撮影した映像を使用した。
ロケ地は「横浜ドリームランド」だったが、来園者の多い日は避けて欲しいという遊園地側の要請で、ロケには人の少ない平日が選ばれた。しかし実際にロケ当日に現場へ行ってみると、確

かに来園者は少なく、遊園地の華やかさや賑わいがまるでない。
　仕方がないので、スタッフが園内を駆けずり回り、散らばっているお客さんを強引に引っ張ってきて撮影に協力してもらった。
　またドリームランドの協力でブラスバンド隊に行進をしてもらい、合成画面ではグズラがその隊長になって先頭で指揮棒を振って行進する場面を作ることが出来た。
　さらにこの時には、ヘリコプターからの空撮も行った。実写畑のカメラマンの池田仁（いけだじん）さんが身体をイスに縛り付けて、身を乗り出して撮影してくれたが、まさに命賭けの撮影で、この企画の言い出しっぺとしては、頭の下がる思いでいっぱいだった。私もヘリコプターに同乗したが、あの怖さを味わうのは二度とゴメンである。
　しかしこのことがあってから、私の実写への



1960年代後半に行われた社員旅行でのスナップ。ちなみに左手前が笹川氏である。移動手段として使われたバスには、旅行先での番宣も兼ねて、『おらぁグズラだど』のタイトルロゴ入が入った垂れ幕が取り付けられている。タツノコプロの社員旅行は定期的に行われていたが、笹川氏はこの写真を撮った場所がどうしても思い出せないのだとか

思いはさらに強くなり、その後の作品作りで、セル画以外の方法を取り入れるモトになったのだ。
この作品の主題歌の作詞は、なんと前東京都知事の青島幸男さんで、歌っているのは「ガチョーン」で有名な谷啓さんだ。この歌は後に『グズラ音頭』として声優の大平透さんも歌っている。『おらぁグズラだど』『ドカチン』などのギャグアニメ路線と併行して、タツノコプロの無謀とも思えるアクション路線は、さらなる挑戦を続けていた。私達は、今度は空駆けるマッハ号ともいうべき作品『スカイファイターZ』に挑戦したのだ。『マッハ～』で確立した技術をもってすれば、必ずや面白い作品になると、スタッフの誰もが自負していた。
だがこの作品は、ついに日の目を見ずにお蔵入りになってしまったのだ。三話分のパイロットフィルム（一話三十分）が完成しており、実に残念としか言いようがない。
パイロットフィルムは、あくまでもプロダクションがセールス用に製作するもので、何本、あるいは何十秒作ってもいいのだが、ブラウン管に作品が載るかどうかは別問題なのである。
タツノコプロの場合は作家集団が体制を決めていたので、メインスタッフ、あるいは吉田竜夫さんが面白いと思えば、即パイロットフィルムの製作に入る習わしになっていた。そのため、この作品もスタッフ一同は絶対の自信を持っていた。パイロットフィルムが一本完成すれば、すぐにも放映開始につながるだろうという思い込みで、見込み発車をしてしまったのだ。
ところがプレゼンテーションをしてみると、「一話だけでは分からない部分がある」とか、「第一話は大抵出来がいいが二話が問題だ」という声が、スポンサー側から聞こえてきた。そこで、

「それなら第二話も作ってしまえ」とばかりに二本目の製作に取りかかる。そして、同じような状況で、三本目も……、というふうに、製作が進められたのである。無論、その製作費は莫大なもので、今思えばよく会社が潰れなかったものだ。

こうして約一年間、ただひたすら『マッハGOGOGO』に次ぐハードアクション路線作品のパイロットフィルム製作が続けられた。そしてとうとう、『スカイファイターZ』は放映日を迎えることが出来なかった。その後も『スカイ番長』というタイトルで、一九七六年頃に再び企画されたそうだが、この作品は今もって眠り続けている。

『紅三四郎』が企画に上がったのは、ちょうどその頃だった。『マッハ〜』のセールスポイントがスピードカーのアクションであったのに対し、今回は柔道アクション。それも、タイトルにふさわしく、まっ赤な柔道着だ。

カラーテレビ時代の柔道着はこれでなければと、自信を持って赤色にしたのである。だが、まだまだ家庭のテレビはモノクロ受像器の多かった時代で、主人公が赤い太陽を背に、赤い柔道着姿でバイクに乗って走るオープニングフィルムは、モノクロではすべてが灰色に映ってしまい、大いに反省させられた。悪いことには、タイトル文字まで赤だったため、さらに灰色が重なり、白黒テレビで観た限りでは、決して壮快な気分にはなれない仕上がりだった。

また、『マッハ〜』と違って今回のアクションは体術。実写のように専門の殺陣師（たて）（アクションの立ち回りを教える人）がいるわけもなく、劇中のアクションは演出家が絵コンテ上で考えな

ければならない。マッハ号なら、「ポチッとな」と、ステアリングの中央のボタン（ボタンはAからGまであり、これを押すと七つの特種装備が作動する）を押せばよかったのだが、体術のアクションとなると、そんなものでは済まされないのだ。

作画も『マッハ〜』に劣らず難しく、吉田竜夫、九里一平の両氏は、朝から晩まで原画の修正に明け暮れていた。

またこの作品でも、演出上の様々な実験を行った。船の爆発シーンでは、実際にミニチュアの船を木で作って爆発させてその実写映像を合成したり、霧や雨もドライアイスを使って合成するなどの手法を試みたりしたのである。

実験の成功率はそれほど高くはなかったかもしれないが、とにかく演出陣はいろいろと試行錯誤を繰り返し、作品の製作に情熱を傾けた。今では当たり前のような使用されている透過光などの技法はこの頃に手がけられたもので、まさに開拓の時代だったのである。

九里一平さんは開拓精神の旺盛な人だったし、私も何かもっと画期的な方法はないかと常に考えていた。『紅三四郎』はそんな私達の欲望にはもってこいの作品だったのだ。私の演出した「幻の独眼帝王」（第十話）ではオプチカル（光学）合成なども駆使して、重厚な画面を作り出そうと試みた。占い師が水晶玉で主人公の行方を捜すシーンだが、当時としてはかなりお金のかかったシーンだったのである。

私の演出した作品に「墓場をあばけ」（第十八話）というのがあるが、この作品の製作中に身

の凍る思いがしたことがある。とはいっても、お化けとか幽霊とかのたぐいではなく、もっと現実的なことだ。私はあってはならない失敗をしてしまったのである。

どういうわけか、編集をしてみると、秒数が五十秒も少なかったのだ。普通はどんな作品でも一～二分程度は多めに作画して撮影しておくのだが、この時は大きく計算を間違えていた。まだ演出上カットする部分もあるから、秒数はさらに減ることになる。私は本当に困ってしまった。『紅三四郎』は絵柄の難しい作品だから、今さら新たに作画し直すことなど考えられない。そもそもスケジュール的にそれが許される状況ではなかった。

そこで、私は思い切って背景のシーンだけを増やす作戦にでた。背景だけなら、少し無理を言えば、美術部に描いてもらえそうだったし、ラストは戦いが終わって夜が明けるという場面だったので、ここへ夜明けのシーンをタップリ挿入しようと思いついたのだ。

そして、それは見事に成功した。このシーンを増やしたおかげで、かえって音楽のノリが良くなり、作品全体が重厚に仕上がったのである。映画はラストシーンが大事だと聞いてはいたが、偶然とはいえ、これほど効果が上がるとは思わなかったので、この時は本当に救われた。

しかし放送してみると、『紅三四郎』は視聴率的には苦戦し、「視聴率とれない三四郎」とか「売れない三四郎」とか言われて、苦笑させられたことがあった。カラーテレビ時代の到来を見越しての赤い柔道着であったが、どうやら少し早過ぎたようだ。

第6章 呼ばれて飛び出た大魔王… ハックション！

よくファンの人達やマスコミ関係者に、「作品の発想はどこから出てくるんですか？」と質問されることがある。でも、その作品の発想をいつ頃思いついたのか、アイデアがどんなものに触発されて出てきたのかといったことは、ケースバイケースで一言では答えられないことが多い。『ハクション大魔王』の場合は、常々私が抱いていたアイデアが、ある出来事を機に結実して誕生した。

当時、私は吉田竜夫社長（この頃にはタツノコ社内では社長や専務、常務、部長といった役職名で互いを呼ぶようになっていた）と旅行へ出かけたのだが、その旅で憶えていることが一つある。前日に泊まった宿で、太ったオジサンが浴場で大きなクシャミをしたことだ。私は、あまりに突然で大きなクシャミだったので、ビックリしてぶっ飛んだ（少しオーバーだが）。

と、その時、私の脳裏に稲妻が走り、常日頃から考えていたモヤモヤとしたギャグ作品のアイデアの導火線に火が点いた。その火は、たまっていたアイデアに爆発を起こし、私の脳の中では、

次々とそれに付随するアイデアがあふれ出したのだ。
「ベースは『アラジンと魔法のランプ』がいい……。ランプをこすると、魔神が出てくる……。魔神はどんなキャラクターがいいのだろう？　やはり怖い方がいいかもしれない。で、その魔神はランプをこすると現われるのではなく、クシャミをしたら出現するのだ……。で、クシャミをした人がその魔神の御主人様で、魔神は忠実なる下僕になって働かなければならない……」等々。私の頭脳は勝手に働いていた。
さて、帰路の列車の中で私と吉田社長は向き合って席をとり、車窓を眺めていた。話題はどちらからともなく仕事の話になった。話はやはり次の企画のことになる。この時、吉田社長は半分冗談顔で、「笹川さんには、もう決っているアイデアがあるんだろう」と言われた。
私は、しばらくトボケていた。
すると、「ね、ちょっとでいいから話してみてよ。ね、あるんだろう、いいアイデアが。きっとあるんだよな。僕にはわかるんだ……。面白いんじゃないの、ソレ」
まるで私の胸の内を見透かすように、吉田社長は私に迫る。吉田社長は人の持ち上げ方が上手な方で、彼にかかると、おだてブタでなくとも木に登ってしまいたい気分になる。この時も、私はついそのおだてにのせられて、胸の内に秘めていたモノを吐き出してしまったのである。
吉田社長は私の一言一言に身を乗り出して真剣に聞き入り、話が終わると、「それ、面白い。帰ったらすぐにも企画会議を開こう」と、目を輝かせて言われた。

こうして、ギャグ路線の次の作品は『ハクション大魔王』に決定し、シナリオやキャラクター製作がスタートした。

プロレス作品などを得意とする吉田社長が自らキャラクターを作り、キャラの呼び名も「魔神」から「大魔王」へと変更。『アラジンと魔法のランプ』からヒントを得ているので、魔神の姿はやっぱりアラビア風がいいだろうということになり、恐ろしい姿の大男がデザインされた。

作画陣には二宮常雄（にのみやつねお）さんを中心に、虫プロで活躍していたアニメーターの人達も参加してくれた。また、美術はやっぱり中村光毅さんにお願いすることにした。申し訳ない話だが、この時ばかりは、彼には一生ヒマとか休みが巡ってこないのではないかと思われた。

さて、第一話の作画が順調に進み始めた頃、思わぬアクシデントが持ち上がった。

なんと主人公である大魔王のキャラクターが変更になったのだ。

プロレスラーのようにガッチリしていて、タップリと黒い頬髭をはやした筋肉質の大魔王は、あまりにも迫力があり過ぎて、子供達に怖がられてしまうというのが変更の理由だった。

新たに完成したキャラクターは、電球をモチーフにしたような体型で、実に愛嬌があって暖かみがあり、使う魔法も間が抜けていた。

実はこの時、すでに千枚を超す動画が完成していた。この部分は修正では手に負えず、新作として描き直さねばならなかった。アニメーター達は、同じシーンを違うキャラクターで再び描き直してくれたが、時間とお金にかなりの損失が出たのは言うまでもない。

もう一つ、アフレコの時点で急に変更されたモノがある。ハクション大魔王の好物が、当初は「コロッケ」だったのに、アフレコの現場で「ハンバーグ」に変わってしまったのだ。

誰が先に言いだしたかは定かではないが、その当時は確かにハンバーグの方が人気があり、コロッケというのはちょっと古い感じがしたのは事実だった。

幸いなことに、出来上がったフィルムに写ったコロッケは、色も形も大きさも、ハンバーグと思って見れば、そう見えないこともない。そのおかげで、レスラーみたいな魔王のデザインを直した時のような描き直しはせずに済んだ。不幸中の幸いである。

この作品を作るにあたって、私はまた一人、天才と呼ぶにふさわしい人に出会っている。

本当は大人向けマンガを描きたかったと言って入社してきた高橋資祐（たかはしもとすけ）さんだ。彼はタツノコプロでは演出を担当し、ギャグ作品で大いに健闘してくれた。彼の手にかかると、「どうもイマイチだなあ……」と思われるシナリオであっても、絵コンテになった段階でとんでもなく面白く仕上がってくるのだ。人を笑わせるのは泣かせるより難しいと言われるが、彼の笑いのつかみには舌を巻くものがある。

ところで、この作品には欠伸（あくび）をすると壺から出てくる「アクビ」という可愛いい大魔王の娘が登場するが、これも吉田社長の自慢のキャラクターだった。

吉田社長には、女の子四人、男の子一人のお子さんがおられるのだが、アクビちゃんはその四人のお嬢さん達にどこか似ている。エキゾチックでチャーミングなアクビは、きっと子供達への

愛情をこめて描かれたキャラクターなのだろう。
当初は、壺から登場するのはハクション大魔王とアクビ娘以外には、考えていなかった。だが回を重ねるにつれて、いろいろな魔法使いが出現してもいいのではないかという意見が出てきた。
しかし私は、魔法使いが数多く出てくることには反対だった。魔法使いが増えると、ハクション大魔王の存在感が薄れていく危険性を感じたのだ。それでも、シャックリ夫人（ハクション大魔王の奥さん）だけは登場したのだが、このキャラは一回限りの登場なので印象が薄い。
それから、これもよく質問されたのだが、「あの壺の中がどうなっているのか？」についても、私は永遠に秘密にしておきたいと思っている。視聴者の自由な想像にお任せしたいのだ。
この作品で活躍してくれた声優さんについても、少し触れておこう。
キャラクターが生きるか死ぬかは、やっぱり声のイメージが大きく影響する。私は『おらぁグズラだど』でグズラを演じた大平透さんをまっ先に推薦した。大平さん以外に、この役にハマル声優さんは考えられなかった。
ギャグの素質がある声優さんだということは『グズラ』で実証済みだし、何よりもハクション大魔王の姿と形が、何となく大平さんに似ているように感じたからだ。
妙な事実なのだが、ヒットする作品というものは、声優さんとキャラクターが不思議と似ている。まったくの偶然なのかもしれないが、こういう例がいくつもあるのは事実なのだ。
『ハクション大魔王』は一九六九年から一年間、回数にして五十二回、話数（一話十五分、一回

二話放送）にして百四本の放送だったが、ちょうど大阪万博が開催された年に当たっていて、ハクション大魔王が万博へ出かけるというストーリーがあった（第四十五回「世界の皆さんこんにちわの話」「ハクション魔法パビリオンの話」）。

当然ロケをしなければという話になり、私もスタッフも密かに「製作費で万博へ行けるぞ！」と期待した。が、費用の問題よりスタッフのスケジュールの方が折り合わず、またまた参考資料を元に美術の中村光毅さんに頼むしかなかったのである。

放送後、ファンの方々から「あの美しい夜景のパビリオンはとても良かった」とお誉めの言葉をいただいたが、実は中村さんのロケにも勝る絵筆で描かれたものだったのだ。

その他にも語り尽くせないほどのエピソードを残して、この作品は終わりを迎えることになる。最終話のタイトルは「さようなら大魔王の話」。魔法の国の掟で、大魔王とアクビは、どうしても壺の中へ帰ることになり、その後百年間は壺の中から出られなくなるというストーリーだ。月食の夜、ついにその時が来た。カンちゃんは絶対クシャミをしないように、鼻に大きな栓をしたりして頑張るのだが、不思議な現象が起きて栓は抜け、ついにクシャミをしてしまう。ハクション大魔王は弱虫カンちゃんのことを心配しながらも、ついに壺の中へ帰り、二人は別れることになる、とても悲しい場面だ。重厚感のある音楽も効果的で、涙を誘う感動物語に仕上がった。

この回のアフレコは、最終回ということもあって、本当に泣き出す声優さんもいた。絵コンテを描いた私自身も、目に涙が浮かぶのを抑えきれなかったことを記憶している。

この作品に登場する「ソレカラどうした？」というセリフでもおなじみの「ソレカラおじさん」も、私にとって愛着深いキャラクターだ。場面転換の大切なブリッジ役として登場するのだが、声を愛川欽也（あいかわきんや）さんが担当していることでも印象深い。

魔法の壺に戻ったハクション大魔王は、百年間はこの世界へ出られない設定にしたためか、その後この作品はテレビシリーズ化されていない。だが、魔王やアクビなどのキャラクター達は、フィギュアなどのグッズ類となり、現在も消えることなく愛され続けている。

そして一九九七年には、全編ＣＧの立体アニメとして蘇った（製作は株式会社ビジュアルサイエンス研究所）。監督を元タツノコプロ演出部の沢井幸次（さわいこうじ）さんが担当したことも、この作品のクオリティを高める要因の一つとなっていたのではないかと思う。各地のアミューズメント施設で上映されたので、ご覧になっている方もいるかもしれない。

二〇〇〇年には、乗用車のＣＭ（「ハクショ〜ン、ダイハツ〜」のシャレが効いたキャッチコピーが面白い）にも登場し、ますます人気を博している。タツノコプロでもこの車を二台購入。ボディーに『ハクション大魔王』のキャラが描かれ、社用車として毎日元気に走り回っている。

吉田社長と列車の中で話し合った企画が、これほどまでに世の人々に親しまれ、愛される作品になろうとは、あの時は知る由も無かった。だが『ハクション大魔王』に携わった一員としては、作品やキャラクターが時代を超えて愛されていることは、本当に嬉しい限りなのである。

第7章　やらねばならない新企画！　その名は「いなかっぺ大将」だス

一つの番組が終わろうとする時、当然のことながら私達は次の企画を考えねばならない。『ハクション大魔王』の製作が終了に近づくにつれて、当然、新たな企画の模索が始まった。

今度もギャグか、それともアクション作品なのか？　広告代理店側から思いがけない申し入れがあったのは、そんな時だった。

私が社長室へ呼ばれて行ってみると、吉田社長が重い表情で待っていた。

「実はね、代理店の方から申し入れがあってね……」

社長の説明が終わった時、予想だにしなかった話の内容に、私は唖然とするばかりだった。

代理店からの申し入れとは、小学館で連載中の川崎のぼる原作のマンガ『いなかっぺ大将』のアニメを製作してくれというものだった。

この申し入れは、オリジナルの作品を作り続けてきた私達にとって、ショックが大きかった。

「なぜ？　どうして？　それはないだろう」

そんな思いが頭の中を駆け巡った。このことに関しては、社長と健二専務、九里常務、そして企画文芸部の島海部長や演出部の私も、全員が同じ思いだった。初めての外部からの企画持ち込みに、面目丸つぶれみたいな思いを味わっていたのだ。

その後、何回か代理店との話し合いがもたれたのだが、最終的には「担当する笹川がＯＫというならばやりましょう……」というようなムードになってしまった。

私は、吉田社長達と最終結論を出すために代理店に出向いた。私はこの件については反対で、「絶対に丸めこまれないぞ」と意気込んでいた。

会議が始まると、案の定、代理店の人達は様々な理由をつけて私を納得させようとしてきた。「たまには、タツノコカラーの作品でなくてもいいではないか」とか「原作があればアニメを製作するのも楽でしょう」とか、どうにもカンにさわる説得のされ方だと私は感じた。

しかし、代理店の社長さんの最後の一言が、私を見事に納得させてしまったのだ。

「まあ、理由はいろいろあるにせよ、どうか一つ、この作品を育ててみてください。きっと可愛くなります。生みの親でも育ての親でも、親の愛情は変わらないと思いますよ。当社にもよくよくの事情があってのことですから……」

生みの親と育ての親……。今の私は、アニメーションの監督で、どんな作品でも育てられるのではないか。いろいろなキャラクターに接することは、決して間違ったことではない。むしろ、大いに大切なことだ。そして、社長さんの「育ててください」の一言は、疑念や疑惑を挟む余地

のない代理店の代表者としての明確で正直な言葉と、私には受けとれたのだ。その時、私は体からそれまでのわだかまりがスーッと引いて行くのを感じた。もう反対する理由は消えていた。

「やらせていただきます」(単純なヤツ!)

私には、戦いに破れたという感覚はなかった。吉田社長も、ホッとした表情を見せていた。

こうしてギャグ路線の次回作は『いなかっぺ大将』と決定した。同年(一九七〇年)四月からは別班が『昆虫物語みなしごハッチ』の製作に追われており、この頃タツノコプロでは二本のテレビシリーズを製作していたことになる。

『昆虫物語みなしごハッチ』もタツノコプロの代表作の一つに数えられる名作だ。第一話放送後には「初めてウチの子がテレビを観て涙を流しました。感動です」という視聴者からの反応があり、タツノコプロはシリアスアクションとギャグ作品に加えて、さらにメルヘン路線と呼べる作品を定着させることに成功したのである。小学館の児童漫画賞をはじめ様々な賞に輝いたこの作品は、その後二回にわたってリメイクされている。

さて、私はそんな作品を横目でみながら、得意とするギャグ路線をまっしぐらに進んでいた。

柔道を志して田舎から上京してくる主人公の風大左ェ門(かぜだいざえもん)の姿が、なんだか自分に似ている気がしていた。私同様、大左ェ門もSL列車で花の東京へやって来るのである。進む道こそ違うものの、志が同じであるところにも共感を憶えた。

原作では大左ェ門は青森県出身ということになっているが、テレビシリーズではいなか出身と、

少しボカシている。これは主にセリフの問題で、大左ェ門が生粋の青森弁で喋ると、他の地方の視聴者にセリフが伝わらない恐れがあったのだ。そこでアニメの大左ェ門が話す言葉はいなか弁ということにした。

私がこの主人公を大好きなところに、好きな女性に会うと一途に正直にぶつかって行くところがある。誰がなんと言おうと、思い込んだら命がけ。しかも、二人の女性を同時に好きになってしまうが、そのどちらの女性に対しても公平に「好きだ」と言ってしまうところが何ともほほえましい。

この風大左ェ門には、一人の、いや一匹の師匠がいる。「ニャンコ先生」といって、全身にシマシマのあるトラ猫の師匠だ。「キャット空中三回転」という猫ならではの技を大左ェ門に伝授する猫で、それ以来二人は切っても切れない仲になるのである。

そのニャンコ先生が恋をして、結婚をして子供が誕生する話があるのだが、生まれた子供の中に一匹だけシマシマではなく、まっ黒な子猫がいるシーンがある。このシーンが視聴者に大いにウケた。ニャンコ先生自身、この子を見る目が疑惑の眼差しなあたりは、本当に面白い。

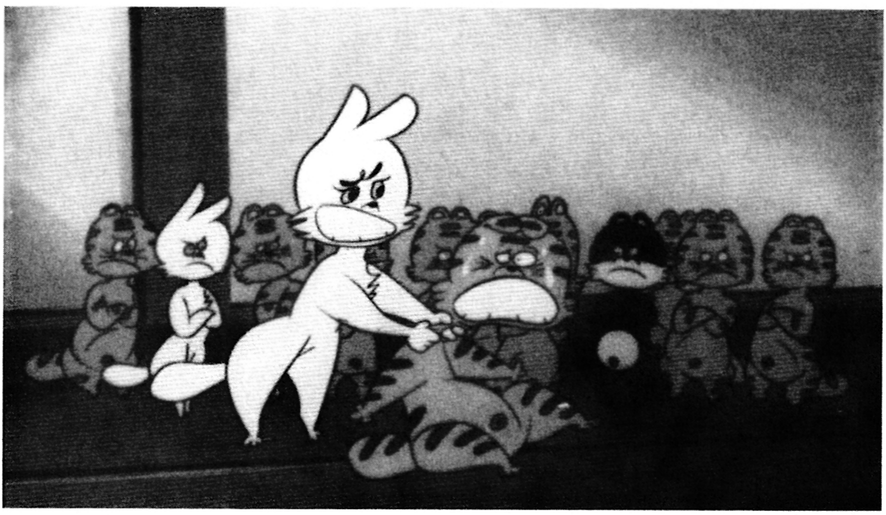
スタッフは『ハクション大魔王』から引き継いだ連中が多く、全員がノリノリの状態で製作していた。スタッフは互いに競争するように自分の担当する作品に力を注いでいた。そのせいか視聴率も上々で、完全にお茶の間の人気者に定着、放映は二年間（一回二話放映で二百八本）続いた。代理店の社長さんが言われた通り、育ててみれば可愛さ百倍で、私はオリジナルもそうでな

い作品も、育てるという点では同じであるということを知ったのだ。

マンガ家は一人で自作の作品作りに喜びを得るが、アニメは多くの人々が一つの作品を作り上げる。ここで得られる喜びと感動は、マンガ家生活で味わったものとは別のものだった。『いなかっぺ大将』がここまで大きく育った裏には、多くの人々の力と知恵を得られたことがある。

前に『ハクション大魔王』のところでも記した演出家の高橋資祐さんは、サブタイトルを独特の方法で書いてくれた。トイレットペーパーに、スミをたっぷりつけた太い筆で、大胆に文字を書くのだ。こうすると文字はトイレットペーパーににじんで、実に面白い味を出す。高橋さんは、これを二年間書き続けてくれたのだ。

シナリオ陣の平谷敏寿（ひらやとしひさ）さんや酒井あきよしさんらの力も大きい。彼らは原作にはないシナリ



『いなかっぺ大将』第58話のワンシーン。大ちゃんのトラ猫の師匠・ニャンコ先生と奥さん、かわいい子猫たちが揃っている。その中に一匹だけ真っ黒い子猫がおり、ニャンコ先生は自分の子では無いのでは？　と奥さんに対し疑いの眼差しを向ける。ニャンコ先生役である愛川欽也の絶妙なセリフまわしもあって、大爆笑のシーンに仕上がっている

オ（テレビシリーズでは、マンガ原作のストーリーはすぐに消化してしまい、オリジナルのエピソードが要求される）を創作し、二年間を頑張ってくれたのである。

また、アニメーターの二宮常雄さんは、独特のシャープな線で誰にもマネの出来ない動きを作り出し、アニメならではの風大左ェ門の動きを描いてくれた。ギャグアニメは静止画と違って、動きで面白さを表現することが必要となる。だから演出家にとって有能なアニメーターとペアを組めることは、何よりも嬉しいことなのだ。アニメーターにとっても、自分の考え方や作画法のわかっている演出家とペアを組めることは喜ばしいことなのである。

さて、アニメの製作には、もう一つ大事なセクションがあることは前にも述べた通りである。それは声優の仕事だ。彼らの力が加わることによって、アニメのキャラクターは、やっと一人前の人格として出来上がる。

風大左ェ門の大きな口から発せられるいなか弁は、他を圧倒する大声で、壮快そのものだ。「わス、風大左ェ門だす」という一言で、こりゃあタダ者ではないなというイメージが広がり、大きな涙を流して「ドボジテ（どうして）、ドボジテこうなるの」なんて嘆く時の悲しい声には、笑わずにいられなくなるほどの哀愁が漂う。こうした個性は野沢雅子（のざわまさこ）さんの芸の力によるもので、「風大左ェ門」は豪快な命を与えられ、大きく育っていった。

同じく、愛川欽也さんに演じてもらったニャンコ先生も、愛川さんならではの役作りで、何ともおかしな猫に仕上がった。「〇〇だぞなモシ」とか、「大じゃえ門」とかいうセリフは、演者の

素質から出たもので、実は台本には無かったのだ。愛川さんは、「彼に台本はいらない」と言われたほどの人で、アフレコ中にアドリブがポンポンと飛び出して周りの声優さんが笑ってしまい、何度も進行がストップしてしまったことがある。普段はもの静かな人柄なのに、ニャンコ先生になった途端にテンションが数倍にはね上がり、ギャグが連発されてくるのだ。彼に、ぜひもう一度「ニャンコ先生」を演ってもらいたいと思うのは、私だけではあるまい。

もちろん大平透さんにも、この作品では重要な役を演じてもらった。彼にはそれまで、怪獣や気のいい魔法使いなどを演じてもらっていたが、ここにきて初めてまともな人間の役を演じてもらうことになったのだ。風大左ェ門の本当の師匠たる柔道家、大柿矢五郎(おおがきやごろう)がその役で、大平さんの渋い響きのある声は、この柔道家にピッタリはまった。もっともこの大柿矢五郎先生も、風大左ェ門のドタバタに巻き込まれて、話数が進むにつれて次第にギャグ調になっていくのだが、それはそれで結構イケテルおじさんとして面白く観られた。

私が『いなかっぺ大将』で一番懐かしく思っている声優に、風大左ェ門の恋人のキクちゃんを演じた少女がいる。録音の日にはいつも、お母さんが付き添いで来られていた。

岡本茉利(おかもとまり)さんがソノ人で、当時はまだ高校生だったとか。

彼女はキャラクターに勝るとも劣らない可愛らしい女性で、しかもその声は実に美しい。澄んだ優しさを秘めたその声を聞くたびに、私は幸せを感じたものである。おかげで毎回アフレコに出かけるのが楽しみで、当日は朝から心が弾み、恥ずかしながら胸がときめいていた。

茉利さんは誰からも好感を持たれ、愛されるタイプで、お嬢様と言うに相応わしい感じの人だった。だが話をしてみると、普段の姿からは想像も出来ないほどの夢が、彼女の中にははち切れんばかりに潜んでいるのがわかった。茉利さんは、役者として大きく羽ばたく夢を胸に秘めた天才少女だったのである。彼女には『いなかっぺ大将』以後も、タツノコ作品に何度も出演してもらうことになる。

その後彼女は、松竹映画に抜擢され、いなかを巡業する旅一座の少女役者として『男はつらいよ』でスクリーンに登場し、大女優への道を歩み出した。現在は、剣劇一座の座長として有名な沢竜二(さわりゅうじ)さんと共に、全国を股にかけて活躍中である。

実は私も一度だけ、茉利さんのファーストリサイタルで一緒に仕事をさせてもらっている。正式には『岡本茉利ファーストリサイタル・明日への出発』というタイトルで、一九八〇年の新宿・紀伊國屋ホールでの公演だった。

茉利さんと沢先生から、構成をと依頼されたのだが、私には場違いな仕事のような気がして、何度も辞退をしたのを憶えている。

だが、「ぶたもおだてりゃ木に登る」がここでも通用してしまった。アニメファンの方々にも楽しんでもらいたいからと説得されて、ついつい引き受けてしまったのだ。私は登れもしない木を、エッチラオッチラ登っていったのである。沢先生は私の構成案を真剣にチェックし、何とか形にしてくれた。

公演当日は昼夜二回の公演が行われたが、茉利さんは満員の客席を前に華々しく大役を演じきった。これからも茉利さんが演者としてどんどん大きくなることを、私は心から望んでいる。

もう一つ、どうしても記しておきたいことがある。

皆さんは『いなかっぺ大将』の主題歌を演歌歌手の天童(てんどう)よしみさんが歌っていたことをご存知だろうか。当時の天童さんは「吉田よしみ」さんという名前だったが、私が初めてお会いしたコロムビアの録音スタジオでは、岡本茉利さんの場合と同様、お母さんと一緒に廊下にたたずんでおられた。お母さんが「よろしくお願いします」と関係者に挨拶されると、天童さんも太い大きな声で「お願いします！」と頭を下げ、堂々と録音室に入って行った。

音楽が流れて、初めて天童さんの声を聞いた時、私はその声量の大きさに身震いするほどの衝撃を受けた。どこからそんな声が出るのか不思議に思えるほどパワーのある声が、スタジオ中に響いたのである。

現在、天童よしみさんは歌謡界には欠かせない演歌歌手として大輪の花を咲かせ、もう私達の手の届かぬ存在になってしまった。だが、時折テレビで姿を拝見するたびに、彼女の人気に、私は我がことのように喜びを感じている。彼女も『いなかっぺ大将』のごとく大きな夢を持って己の道を一生懸命歩み、成功をつかんだのである。

『いなかっぺ大将』は、私に素晴らしい才能の持ち主達と巡り会わせてくれた。それだけでもこの作品は、私にとって計り知れないくらい大きな意味を持った一作なのである。

時はさらに進んで一九七一年（昭和四十六年）には、月曜日から土曜日までの帯番組として短編アニメ『カバトット』が放映された。原征太郎さんの原案（キャラクターも担当）で、一話五分のショートコント風アニメという、タツノコプロとしては初の試みだった。カバの口の中に一羽の鳥が居候するという、セリフの少ないパントマイムの要素を盛り込んだアニメだった。

動きだけで笑ってもらおうと試みた作品だったが、それだけにアイデア出しは難航した。普段は「アニメは動きで観せるもの」などとカッコ良いことを言っているが、その実はいかにセリフに頼っていたかが身に染みた作品である。

セリフの無いアニメと意気込んではみたが、やはり仕上がりには自信が持てなかった。そこで、大平透さんと曽我町子（そがまちこ）さんという二人のベテラン声優にお願いして、「アーアー」とか「ウーウー」とかいう具合にカバと鳥の声を担当していただいた。

この時期から布川（ぬのかわ）ゆうじ（現スタジオぴえろ社長）さんがチーフアニメーターとして参加した。布川さんについて後述するが、彼の絵の素質には素晴らしいものがあって、イラストレーターとしても活躍出来る人である。ただ、まさか彼が社長になってビルまで建てる人になろうとは、この時の私は思いもしなかった（失礼！）。

この頃、タツノコプロ作画室は国分寺のスタジオから離れて分室を作った。『カバトット』はここで作画作業を行ったのだが、この当時に布川さんから直接指導を受けたアニメーターの中に秋本治（あきもとおさむ）さんがいた。後に彼は、「週刊少年ジャンプ」に『こちら葛飾区亀有公園前派出所』を連

載し、マンガ家として大活躍することになる。

ちなみにこの『こちら葛飾区亀有公園前派出所』は、集英社のイベント（ジャンプスペシャルアニメ大行進）用作品としてタツノコプロで一度アニメ化している。この時のアフレコで、監督である私と原作者の秋本治さんが昔話に夢中になって大声で喋ってしまい、録音ディレクターに叱られてしまったという思い出も告白しておこう。

『カバトット』で打ち出した短編帯放送シリーズは、一見簡単そうにみえるかもしれないが、毎日放送されるため各話のアイデア出しが大変で、しかもスケジュールに追い回されるなど、人知れぬ苦労が要求される。当時の私の机の上には、常に何人もの演出家が描いた絵コンテが山のように積まれており、連日そのチェックに追われていた。しかもこの山は、どんなにチェックしても、一向に無くならない。修正がほとんど必要のない絵コンテばかりなら良いのだが、場合によっては全部描き直さなければならないこともあり、本当に辛い作業だった記憶がある。

この短編路線の一作である『かいけつタマゴン』とほぼ同時期の一九七二年（昭和四十七年）に、ついにタツノコプロの代表作となるＳＦアクションアニメの放映がスタートした。『いなかっぺ大将』が二年間放映された後、同じ時間枠で放送されて華々しくスポットライトを浴びたその作品こそ、『科学忍者隊ガッチャマン』だったのである。

関係者インタビュー 02

証言しよう! 岡本茉利（おかもとまり）

笹川先生には素晴らしい観察力があるんです

笹川先生は、いつもニコニコとした明るい方で、アイデアや構想を常にたくさん持ってらっしゃる方です。アフレコのスタジオでお会いする時も、アガサ・クリスティーの分厚い小説を２〜３冊持って歩いていたりして、いつも何かの勉強をしていらっしゃるんですよ。それに、人を楽しませたり喜ばせたりするのがすごく大好きな方なんです。私は以前に、タツノコプロの忘年会に呼んでいただいたことがあるんですが、そこでもいろいろな芸をされたりして、本当に多彩な方なんだなぁ……と思いました。

『ヤッターマン』の何話だったか忘れてしまいましたが、年をとったヤッターマンのふたりと悪玉トリオが出てくるお話があったんです。私が演じていたアイちゃん（ヤッターマン２号）も太ったおばあさんになって登場するんですが、私はその時、声をどう出したら良いのか分からなくて、本番中に悩んでしまったんです。そうしたら笹川先生が、「年をとったからといって声を低く下げなくてもいいんだ」とおっしゃってくれて、その一言で私は吹っ切れて演技を続けることが出来ました。当時は気が付かなかったんですが、世の中には確かにそういうおばあさんもいますよね。それを一言で言い当ててしまうことの出来る、素晴らしい観察力が笹川先生にはあるんです。そういったことも含めて、ずいぶん勉強させていただきました。だから私は、笹川先生に育てていただいたという思いが強いんですよ。



PROFILE

岡本茉利／女優

東京都出身。アニメーションは『いなかっぺ大将』の大柿菊子役が初のレギュラー番組。映画『風と共に去りぬ』のメラニー役でもおなじみ。現在は声優業の他にも映画やテレビ、舞台、ラジオなど、幅広く活躍している。

撮影／村上厚志

第8章 新ヒーロー誕生！「科学忍者隊ガッチャマン」登場

「ある時は一つ、またある時は五つ。実体を見せず忍び寄る白い影……」のナレーションが印象深い『科学忍者隊ガッチャマン』の製作は、一九七二年（昭和四十七年）に始まった。タツノコプロが今までに開拓してきた技術のすべてが、この作品に注ぎ込まれたのである。

企画当初は「バードマン」などと呼ばれていたが、放送時には「ガッチャマン」という、（初めて聞いた時の私の印象としては）何とも妙なタイトルに決定していた。ギャグ作品のタイトルと勘違いする人も多かったようで、スタッフの中でも賛否両論、様々な反応があった。

タイトルはその作品の標札であるから、作品全体が想像出来るものが理想である。この作品の時も当初は、忍者だから「影（シャドー）」とか、「シークレットセブン」とか、いろいろなタイトルが考えられていたのだが、なかなか決定打が出なかった。

最終的には、当時の読売広告社の専務である松山貫之さんのヒラメキで「ガッチャマン」と決定したのである。

誰もが想像も出来なかった新語だった。松山さんによると、特に意味はなく、ただフィーリングで作られたそうで、スタッフ間でもかなりの戸惑いがあった。しかし、一度聞いたら耳に残ってしまうインパクトがあるという点では、的を射た言葉だったと言えるだろう。

造語だけあって、第一話の放送終了後には予想通り、多くのファンから「なぜ『ガッチャマン』なのか？」という質問があり、「メカとメカが合体する時の音がガッチャというからだ」とか、「ガッツの持ち主だから」とか、苦しい言い訳をしなければならなかった。

しかし、当初はスタッフも視聴者も戸惑っていたそのタイトルが、回を重ねていくうちに次第に馴れ親しんできて、ついにはこの作品のために用意された言葉のように思えてきてしまうのだから不思議だ。松山さんの狙いが的中したわけで、まさに快挙だった。

松山さんは、作詞でも有名（橘タケオ、あつとゆうたの二つのペンネームを持っている）で、現在までにかなりの曲の作詞を手がけられている。彼の名刺には「ネームニスト」とも記されていて、ガッチャマンの名付け親としての自信がうかがえる。

ちょっと話はそれるが、一九六七年（昭和四十二年）に十五歳の可愛い少年がタツノコプロに入社した。本人の談によれば、スタジオの近所に住んでいる友人の家に遊びに行ってタツノコプロを知り、面白そうだからと絵を描いて持参したら採用されてしまったそうな。

眉毛の太い、誰にでも好かれそうなこの少年こそ、後に日本を代表する画家として世界的な評価を受ける天野喜孝君だったのだ（タツノコプロ入社当初の彼の名前は「嘉孝」だったようだが、

現在は「喜孝」としている)。
　この天野少年は、吉田竜夫社長に絵の才能の非凡さを認められ、キャラクターデザインの手伝いをすることになった。入社後は九里一平さんにも指導を受け、メキメキと腕を上げていったのである。後年、吉田社長が「天野ちゃんは俺を越えてしまったかもしれないな」と私にもらしたことがある。この天野ちゃんが、『科学忍者隊ガッチャマン』の頃から吉田社長の片腕としてデザインに参加していた。
　作品の重要な見せ場に登場するメカのデザインは、やっぱり美術部の中村光毅さんへ依頼された。ゴッドフェニックスと命名された巨大高速航空機や主人公達が乗り込むそれぞれのメカも、中村メカ製作所（私はいつもそういうイメージでいた）で作られたのだ。
　彼は『マッハGOGOGO』で素晴らしいカ



『科学忍者隊ガッチャマン』放映時にイベント会社が製作した催事用のカラー色紙。故吉田竜夫氏が描いた主人公・大鷲の健（バードランを手にした決めポーズ）のイラストとサインが入っている。凛々しい中にもどこか暖かさを感じさせるキャラクター描写は、たった1枚の絵からもその性格や生き様までも感じさせる存在感が素晴らしい

ーデザインを生み出してくれたが、今度はマッハ号を一台デザインするのとはわけが違う。四人分のメカとゴッドフェニックスのデザインを生み出さなければならないのだ。

いつもオーバーワーク状態でスタジオで寝起きを強いられることが多かった中村さんは、リアルでダイナミックで、美しさまで感じさせる素晴らしいデザインを完成させてくれた。

中村さんは、『ガッチャマン』の製作当時に、美術部に背景マンとして入社してきた一人にメカデザインの助手を務めさせた。ガッチャマンの宿敵である「ギャラクター」のメカニック類のデザインは、それ以降この人が担うことになる。この人こそ、後に『タイムボカン』シリーズや『機動戦士ガンダム』などで大活躍する大河原邦男（おおがわらくにお）さんだったのだ。タツノコプロのメカデザイナーとして、中村さんや多田喜久子さんと同様、なくてはならない人材となっていく人である。

ところで、私が吉田社長とメカデザインの設計図を携えて広告代理店へ出向いた時に、こんなエピソードがあった。

ガッチャマンのメカは、五台（G‐1号～G‐5号）が合体して一台の巨大なメカニックになるというのが文章上の設定だったが、いかにアニメの世界の二次元の絵だからといっても、物理的な構成上、粘土のように一体になることは無理である。従ってゴッドフェニックスへ搭載という形にしかならず、合体メカといっても完全な合体には至らなかった。

ところが代理店サイドは、「搭載ではなく、完全合体」を望んできたのである。

吉田社長は声を荒げた。「そんなことは百も承知だが、物理的に無理なものは無理であり、こ

の作品はなるべくリアリティに徹したい」と、その要求をつっぱねたのである。
「五人の隊員のチームワークの結合が大事なんです」と代理店を説得して、何とかその場は納得してもらったが、その時の吉田社長の横顔には、少し悲しそうな表情が浮かんでいた。「搭載ではない完全合体メカが出来なかったのか」と、内心悔しい思いをしていたのではなかったか……。

それでも吉田社長の決断は正解だったと私は思う。リアリティに徹したからこそ、このシリアスなドラマは成功したと思うのである。

『ガッチャマン』の企画は、吉田竜夫社長を筆頭に企画文芸部の鳥海尽三さんと部員達（陶山智(すやまさとる)さん、酒井あきよしさんなど）、プロデューサーの九里一平さん、演出の鳥海永行さんなどが加わって進められた。もちろん私もオブザーバー的な立場で参加していたが、演出部からは鳥海永行さんが初監督として抜擢され、大海に漕ぎ出すことになった。

また、SF作家の小隅黎(こずみれい)さんにSF考証を依頼し、科学忍法により現実的な理論付けをしてもらった。小隅先生には『宇宙エース』でも考証をお願いしており、さらに後に製作した『科学忍者隊ガッチャマンⅡ』でも、並々ならぬ協力をいただいた。先生の理論は、我々の考えた荒唐無稽なアイデアに対して、否定ではなく、より理論的な可能性を加えてくださり、大いに助けられた。鳥海監督はSF考証を念頭に置きつつ、必要以上に裏設定にとらわれることなく、アニメならではのビジュアルを大切にした演出を心がけたのである。

演出陣では鳥海永行さん以外にも案納正美さんや黒川文男(くろかわふみお)さん、西牧秀雄さんなどが活躍し、

『ガッチャマン』を全百五話（二年間）という長い番組に育て上げた。
　私は、その中でたった一話だけお手伝いのような形で参加し、第十五話「恐怖のクラゲレンズ」の回の演出を担当した。
　さて、「『ガッチャマン』は観るモノで、作る側には入りたくありません」と敬遠するアニメーター達が多かった中で、勇敢にもこの難しい作画に挑戦した人達のことを少し記してみよう。彼らの情熱こそが、この作品の要なのだから。
　まず作画監督の宮本貞雄（みやもとさだお）さん（現在アメリカ在住）。彼は虫プロ出身のアニメーターで、吉田竜夫社長も絶賛するデッサン力の持ち主であり、大柄で一見怖そうな外見ながら、優しい目で誰にでも愛想が良い人だ。虫プロでは『リボンの騎士』の作画監督をしていたとのことだが、やっぱり宮本さんにはアメコミ風の絵の方があっている感じがする。
　そんな宮本さんが『ガッチャマン』の作画監督として席を置いてくれることは、原画マン達にとってもすごい安心感があるわけだ。当時は、「『ガッチャマン』のリアルタッチなキャラクターには馴染めない」というアニメーターがいたことは事実だった。馴染めないというよりは描けないと言った方が適切かもしれない
　そんな事情を知りながら、私は一人のアニメーターに何とか『ガッチャマン』の作画をしてくれるように頼んだ。前述の『ハクション大魔王』や『いなかっぺ大将』などで新鮮なギャグの動きを描き続けてくれた二宮常雄さんだ。

「頼みますよ、二宮さん。あなたなら絶対リアルな路線も描けるようになるはずだから……」
　私は度重なる説得で彼を悩ませた。その段階までに何人ものアニメーターに断られていたので、こちらも必死だったのだ。最終的には、宮本さんの説得もあり、二宮さんは『ガッチャマン』に挑戦することを決心してくれた。
　そして、それまでのギャグ調の絵とは百八十度違うリアルな絵に挑戦し、ついにはレギュラーとして放映終了までの二年間を描き続けたのである。まったくもって頭の下がる思いがする。
　そしてもう一人、ガッチャマンの作画班に素晴らしい主力のアニメーターがいた。須田正己（すだまさみ）さんがその人で、この人も天才肌の人といっても過言ではない。彼は『マッハGOGOGO』ではチーフアニメーターを務めていた人で、レイアウト良し、動き良し、デッサン力も抜群と


キャラクターショーのはしりとも言える『科学忍者隊ガッチャマン』ショーの合間に撮影された一コマ。中央の、ガッチャマンこと「大鷲の健」の扮装をした人の隣にいるのが故吉田竜夫社長。右には眼鏡をかけた九里一平氏の姿も見える。ちゃっかり「白鳥のジュン」とギャラクター兵の間にはさまって写っているのが笹川氏だ

いう、タツノコアニメには欠かせない原画マンの一人だ。よく「タツノコの絵は……」と表現される場合があるが、吉田竜夫、九里一平の両氏に続くタツノコ流の絵とは、この須田正己さんの絵ではないかと私は思っている。

これは後に聞いて驚いた話なのだが、実は須田さんは、『ガッチャマン』以前に一度タツノコプロに入社していたことがあるという。絵が描きたくて入社したのに、作画室にアキがなかったという理由で、ついにアニメーターになる機会を失ったというのである。一度退社した須田さんは、自力でアニメーターの道を歩み、気がついてみたら『ガッチャマン』の作画の主力になっていたというのだ。当時、タツノコプロの誰かが須田さんの絵の才能を発見した人がいたらと思うと、この人にも私は詫びたくなるのである。

私には、このような例がいくつもある。「昔、笹川さんに面接してもらったんですが、才能が認めてもらえずに、それから勉強しまして……」などと言いつつ、ビックリするような上手な絵コンテを見せられたことが多々あるのだ。何度も人間の可能性の不思議さを思い知らされる場面に出会うと、周りの全員がスゴイ人達に思えてくる。と同時に、自分の人を見分ける能力の無さに胸がつまる。クリエーターは自由な発想と個性豊かな素質を必ず持ち合わせているが、それがいつ花開くかは、出会った人や認めてくれる人によって決まることが多いのだ。天才は、自分のすぐ隣にいるのである。

そういえば、やはりギャグセンス抜群と記した高橋資祐さんも、このガッチャマン班に入って

原画を担当していた。やはり天才は何でもこなせるのだと、うらやましい気さえする。
『科学忍者隊ガッチャマン』が製作されたのは、森の中にタツノコプロのスタジオが建てられてから約八年が経過した一九七二年のことで、『宇宙エース』から数えて十二作目の作品だ。タツノコプロはようやくその代表作となる作品を作り上げたのである。
それまでの経験と実績の全てを投入したと言っても過言ではないが、それでもこの作品の製作に関する限り、スタッフは苦難の日々を過ごしていた。普通のアニメの五倍とも言われる絵の難しさに加え、特撮シーンが多く、スケジュールの締め切りは鬼のように迫ってくる。
私も『ガッチャマンⅡ』で同じ苦しみを味わうことになるのだが、『ガッチャマン』はあらゆる点で重い作品だ。例えば、通常各話四千五百〜六千枚と決められた動画枚数が、話数や演出家の凝り様で、一万枚に届く時があったりする。この作品はそういう点でもタツノコプロの歴史を語る上で話題の尽きない作品となっているのだ。
『ガッチャマン』では、声優陣もタツノコアニメで実績のある人達が選ばれた。オーディションは慎重に行われたが、結果的にはハマルところにハマル人が選ばれたといえるだろう。
主役の大鷲の健は、『マッハGOGOGO』で主人公の三船剛役を演じた森功至(もりかつじ)さんが選ばれた。私は『マッハ〜』で初めて森さんとお会いした時に、「おおこの人だ!」と、何か感じるものがあり、吉田社長ともよく彼の話をしていた。
もちろん森さんはプロの声優であるから、与えられた役ならどんな役でも精いっぱい演じるの

は当然のことなのだろう。でも『ガッチャマン』にだけは特別の思い入れがあったように感じるのは、私の自惚れだろうか。普通に演じるのが七だとしたら、『ガッチャマン』だけは九か九・五か……、時には一〇を超えている時があったようにさえ感じられた。

当時はアニメのファン層が中高生（特に女性）にまで広がり始めた時期で、敏感な彼らは、健の声を担当する人物に興味を示し始めた。それまでは、製作スタジオの近くに住む子供達が「おじさん、セル画をくれよ。ダメ？　ケチ！」なんて言っていたのが、突然変異したかように中高生のファンにとって変わってしまったのだ。

そうしたアニメファン達は、録音スタジオへ声の演者を見に押しかけるようにもなった。『ガッチャマン』の放送が回を重ねるにつれて、その風潮はさらに熱病のように広がっていき、大鷲の健が森功至さんなのか、森功至さんが大鷲の健なのか、声優とキャラクターがゴッチャになって同一化されていった。

またガッチャマンの司令官であり、科学忍者隊の創設者でもある南部孝三郎（なんぶこうざぶろう）博士には、あの『おらぁグズラだど』のグズラや『ハクション大魔王』の大魔王、『いなかっぺ大将』の大柿矢五郎などでタツノコアニメではすっかりお馴染みの大平透さんが選ばれた。カッコいい三つ揃いのスーツにネクタイ姿の天才科学者という理知的な役柄で、大平透さんの最も得意とする役柄ではなかったかと私には思える。

そして、この作品がアニメ初出演という歌手の佐々木功（ささきいさお）さんがコンドルのジョーに、五人の隊

員の中で紅一点の白鳥(しらとり)のジュンには『アルプスの少女ハイジ』でお馴染みの杉山佳寿子(すぎやまかずこ)さんが、燕(つばくろ)の甚平(じんぺい)には塩屋翼(しおやよく)さん、みみずくの竜には兼本新吾(かねもとしんご)さんが配役された。このキャストは、そのまま『科学忍者隊ガッチャマンⅡ』『科学忍者隊ガッチャマンF(ファイター)』へと引き継がれ、科学忍者隊の五人の隊員とその司令官として、ファンの間に定着していくのである。

『ガッチャマン』は放送と同時に多くのファンの共鳴を呼び、研究者や解説者が、放映が終了して二十年以上経った現在も、数々の論説を発表している。それらの書籍は、アニメを製作した当事者達よりもよっぽど深く探究されていて、「へー、そうだったのか……」などと私達の方が驚かされる時もある。中には誇大解釈であったり、とってつけたようなつけたしがあったりもするが、その情報量の多さには舌を巻くばかりだ。

『科学忍者隊ガッチャマン』はアニメ界に新風を吹き込み、アニメが小さなお子様のための番組の枠にとどまらないという実績を積み上げた。そしてこの『ガッチャマン』の放映から一年後に、新たなるSFアクションアニメが放映されることになる。

今度のヒーローは、科学忍者隊の五人に対し、たった一人の孤独なヒーローだった。私はこのヒーローと共に、久しぶりにギャグ路線から外れ、アクション路線を歩むことになるのである。

だがその前に、私はもう一つの作品に関っていた。私がシリアス路線を歩むのは、正確には、その作品が終わってからのことだった。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 03

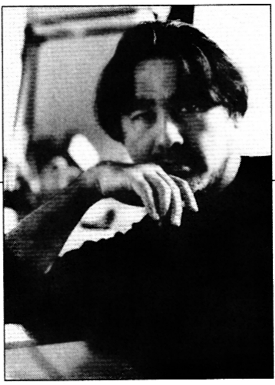
証言しよう！ 天野喜孝（あまのよしたか）

ゼロからソフト路線を作り上げたすごい人！

僕が在籍していた頃のタツノコプロは、吉田竜夫さんのリアルな作画のハード路線と、それとは対照的なギャグやメルヘンといったソフト路線に製作体制が分かれていました。ハード路線は、吉田竜夫さんがマンガ家時代から続けてきたジャンルです。でもソフト路線の場合は、何も無いゼロの状態から作り上げたわけで、笹川さんってすごい人だなぁって今でも思いますね。

笹川さんは、細かいことはあまり言わない人なんですが、僕は一度だけ注意されたことがありました。会社に1週間くらい、小さな犬を連れて出社していたことがあったんですが、仕事中にオシッコしちゃったりして……。「天野ちゃん、申し訳ないけど犬はちょっと困るんだよね」と言われちゃいました（笑）。

笹川さんはもともとがマンガ家だから、絵描きの心を理解してくれるんです。絵が描けるから、絵コンテはもちろん、企画会議などでも相手に対してビジュアルでちゃんと分かりやすく説明が出来る。キャラクターやメカデザインだけでなく、音楽や脚本、声優さんたちまで、すべてのセクションの現場に足を運んでいろいろチェックしているという点でも貴重な存在だと思います。そこまでやるアニメ監督って、本当に珍しいんですよ。



最近はあまりお会いする機会がないんですが、笹川さんにはこれからも末永く頑張って欲しいですね。僕も『怪盗きらめきマン』のゲストキャラのデザインをやらせてもらったら良かったな（笑）。

PROFILE

天野喜孝／イラストレーター

静岡県出身。世界的に高い評価を受けるイラストレーター。ゲーム『ファイナルファンタジー』のビジュアルコンセプトデザインでも有名。現在は舞台美術を手がけるなど、幅広く活動している。

撮影／HIROHIKO TANIGUCHI

第9章 キャシャーンがやらねば誰がやる

『宇宙エース』から『新造人間キャシャーン』に至るまでの間に、私は十一本の作品に関わっている。タツノコプロ創設以来、すべての作品に関わってきたようにも思えるが、テレビシリーズが二本、三本と増えてくると、全作品に携わることは物理的に不可能だ。

『昆虫物語みなしごハッチ』や『決断』、そして『樫の木モック』などが私が関われなかった作品なのだが、これらも実はタツノコプロのもう一つの路線を確立している。それはメルヘン路線とでも言うべき方向性で（『決断』は別だが）、この路線も新しいタツノコ作品のメニューに加わった。いずれもハードアクションが大好きな吉田竜夫社長の別の一面が浮きぼりにされており、親子の情や、子供達への愛をあますことなく表現した作品だ。

『みなしごハッチ』は前記で触れたので省略するが、『樫の木モック』はカルロ・コローディ原作の『ピノキオ』に、タツノコプロ独自の解釈とアレンジを加えたものだ。

作品の評価は様々だが、このメルヘン路線の第三弾ともいうべき作品が、今度は私に巡ってき

た。今度はタツノコ版の『ロミオとジュリエット』とでも言うべき作品だった。蛙が主人公で、ヤモリとかザリガニといった水棲生物がゾロゾロ出てくる「虹のお池」が舞台の物語で、タイトルは『けろっこデメタン』。
この企画の発想は、実はこの後もよく登場する、あるスタイルから生み出された。
ある日、吉田社長が私にスケッチブックを開いて見せてくれた。自分のお子さんが描かれたという可愛らしい蛙の絵で、なんとも微笑ましいものだった。
「どうだろう、これ。アニメにならないかなァ。面白いと思うんだが」
さっそく、この話は文芸部の鳥海部長に持ち込まれて案が練られた。まだ、海のものとも山のものとも判別のつかないモノだけに、この絵をヒントに作品として成り立つようにするには、かなりの時間と頭脳が必要だと、誰もが思っていた。
しかし、時間の余裕はない。全員がレギュラー番組に追い回されている状況だったからである。それでも私たちは、それをやってのけた。小さな会社の特権とでも言おうか、「全員集合！」の社長の一声で、企画スタッフの主要メンバーが集められた。もちろん企画文芸部員が参加、それに加えて社長以下キャラクターを描ける人や演出の担当候補者（この作品に合いそうな人）も選ばれ、地方の旅館へカンズメになって企画に取り組むことになったのだ。
これは映画畑出身の鳥海尽三さんの提案で以前からよく行われていたことで、タツノコプロ流の企画の作り方でもあった。携帯電話なんか無かった時代だから、会社を離れてしまえば日常の

雑務から解放され、企画に没頭出来るというわけだ。
集められたメンバーは、吉田竜夫社長を筆頭に九里一平さん、原征太郎さん、布川郁司（ぬのかわゆうじ）さん、そして天野喜孝君に私。一行は画材道具をどっさり車に積んで会社を出発した。これが第一陣。
第二陣は文芸担当の人達で、鳥海尽三さんをはじめ、酒井あきよしさんなどの文芸部の連中が後から駆けつけてきた。
集合場所は川口湖畔にある旅館「湖畔亭」。ここで我々一行はこれから約三日間、この蛙の企画に集中することになるのである。
ところが旅館に到着しても、まずは昼食だとか散歩だとか、せっかくだからお風呂にとか言って、なかなか会議は始まらない。これがいつものパターンだ。実はこれがタツノコ流とでも言おうか、そうして雑談をしている内に、次第に作品の構想が固まってくるのである。「隣の部屋の客、ドジョウに似ているんだよね」と誰かが言うと、「じゃあ、それも今回の作品に入れましょう……。そうですね、警官の役にでもしましょうか」なんて具合に会話が進むのだ。
だが、昼間のうちは誰も文字を書いたり絵を描く気にならない。夕食が済んだら、一斉にやろうということにしていて、まずは小宴会みたいな夕食が始まる。当然、お酒もチョビッとだけ呑んだりするものだから、楽しさ倍増である。
さて、食事が済んでいよいよ筆を持つかと思うと、今度は腹がいっぱいになって眠くなる。中には本当に眠ってしまう人もいたが、太っ腹な社長は決して叱らなかった。

夜もだいぶ更けてから、メンバーはようやく作業を始めた。吉田社長や九里一平さん、原さんといった絵の描ける連中は、誰もが夢中に描き出したのだ。

やがて主人公がほぼ出来上がった。名前は「デメタン」に決まり、ガールフレンドも描かれた。他の主要なキャラクターは吉田社長や九里さんが、サブキャラクター達はメンバーが思いつくままに次々と描いていった。メンバー各自が描きあげたキャラクターを集め、その一枚一枚に対して意見が述べられ、修正が加えられて完成していく。

この企画は約一週間で完成し、立派な企画書とプレゼンテーション用のセル画を揃えることが出来たのである。企画のために集合したメンバー全員の、集中力の勝利だった。

こうして誕生した『けろっこデメタン』は、一九七三年（昭和四十八年）一月から放映された。この作品を作るに当たって、作画監督に林政行（はやしまさゆき）さんを迎えた。彼もまた優れた才能の持ち主で、画面に暖かさを醸し出す動きを作ってくれた。と同時に、林さんの作画は水棲生物の動きを見事に描き出してくれたのだ。

この作品に続いて、私はいよいよ『新造人間キャシャーン』の製作に入ることになる。それは私がそれまでに携わってきた作品には無かったモノで、新鮮な出会いに私の胸はときめいた。私は、ＳＦ作品が大好きなのである。

一九七三年（昭和四十八年）十月二日、火曜日の午後七時。あの声がブラウン管から流れた。

「たった一つの命を捨てて、生まれ変わった不死身の体。鉄の悪魔をたたいて砕く。キャシャーン

がやらねば誰がやる！」

ナレーションを担当する納谷悟朗（なやごろう）さんの重厚なる語りに、監督である私自身がゾクゾクするような興奮を憶えたことは、今も深い思い出として残っている。

『新造人間キャシャーン』の冒頭のこの名文句は、脚本家の鳥海尽三さんの手によるものだが、これほど斬新かつ強烈な印象を視聴者に与えたオープニングは、タツノコ作品の中でもそうはないと自負している次第である。

私はそれまで、ギャクの担当が多かった。この作品以前に私が携わったSF作品といえば『宇宙エース』くらいだったのだ。したがって本格的なSFアニメは、これが初めてといってもいいかもしれない。

毎度のことだが、この作品も企画スタッフの主要メンバーが決まった後、例の如く相模湖の「湖畔亭」という宿に籠もって企画が練られた。『新造人間キャシャーン』の場合、同じSFでも放映中の『ガッチャマン』とはまったく違う作品としての位置づけが必要だったため、文芸担当の人達は、企画メンバーの様々な意見をまとめるのに、かなりの苦労を強いられたようだ。

そして、おおよその企画が出来上がった頃、『ガッチャマン』の放映延長が決定した。当初は一年間の予定だったが、さらにあと一年放映が続くことになったのだ。

『ガッチャマン』が二年におよぶ長い番組になったため、放送枠の軌道修正が行われた。『キャシャーン』は『ガッチャマン』の後番組ではなく、別枠で放送しようということになり、我々は

再び企画の練り直しをしなければならなくなったのだ。その別枠とは、メルヘン路線の枠だったのである。『樫の木モック』『けろっこデメタン』と続いたメルヘンシリーズの枠に、ハードアクション路線がくるとは、スタッフの誰もが思ってもみなかったことだった。

一週間に二回、日曜日と火曜日にハードアクション・アニメが放映されるとなれば、製作する我々にとっても脅威である。

それにも関わらず、私の『新造人間キャシャーン』に寄せる期待は大きかった。何しろ今までとはガラリと違う作品だし、当時は私自身、ギャグやメルヘン作品には少々食傷気味だったのだ。和食ばかり食べていると、たまには洋食も食べてみたいと思う気持ちと似ている。

この頃の私は、「アニメはマンガにあらず、映画に近い。いや、映画なのだ」という認識を持つようになっていた。ギャグアニメの場合は、時には映画のルールを外しても面白ければそれでいいということが考えられる。だがシリアスドラマの場合は、アニメであっても「映画」なのだという心構えをしっかり持つべきだと私は決めていた。アニメは登場人物が絵であるというだけで、あとはまったく映画と同じということだ。したがって『キャシャーン』は、視聴者に「映画」として観てもらわなければならない。

実写映画ならばキャラクターは俳優であり、その俳優の魅力でその映画の価値がおおよそ決まってしまう。といっても、脚本が悪ければ、どんな名優を起用しても、これまた作品の価値は上がらない。俳優と脚本の両方ともが、映画にとって重要な要素なのである。『キャシャーン』の

場合も、全体の構想やテーマはもちろんだが、私が一番心配したのはキャラクターと脚本だった。

ガッチャマンが五人のヒーローなのに対し、キャシャーンは独り(ひと)のヒーローだ。これで作品の住み分けはハッキリするが、ガッチャマンほど強いインパクトが作れるかどうかが、私には少々不安なところではあった。

「一人の主人公でも、キャラクター次第ですよ」と私は吉田社長に何度も言った。吉田社長も、何十枚もラフスケッチを描き、そのつど「これでどうだ」と見せてくれた。また、この作品から本格的に天野嘉孝さんがキャラクターデザイナーとして参加した。

そうして完成した「キャシャーン」は、白を基調とした実にシンプルなデザインでありながら、胸のマークやボディーの両側に入った黒いライン、そして何よりも頭にかぶったソーラーメットが印象的に仕上がっていた。

吉田社長がよく言っていたことだが、デコレーションをベタベタつけるのは簡単だが、逆にシンプルにすることは難しい。キャシャーンのデザインを見て、私は社長の言葉に改めて納得した。

主役はもちろんだが、特に魅力的だったのは敵役達だ。どんな作品でも、実は敵役の魅力こそが重要なのである。ヒットした作品はすべてが、必ず魅力的な敵キャラクターを擁している。ブライキング・ボスの恐ろしい顔と、威風堂々とした容姿に、私は戦慄を感じた。

東光太郎博士が資源開発用に作ったロボットが、完成間近に発生した落雷のために人間を敵視するように変貌してしまったブライキング・ボスは、人類を征服するために次々と戦闘ロボット

を製造していくという、誠に恐ろしいキャラクターだ。完成したこの「ブライキング・ボス」のデザインは、まさに名優の素質を秘めた面相を持っていた。
「これで役者は揃った。後は私の責任だ」
私は、そう思って意気込んでいた。
だが実際は、『新造人間キャシャーン』には、なかなか製作決定が出なかった。理由は定かではないが、代理店や局の関係者から、もっと別の作品は無いかと迫られたのである。「これこそ『ガッチャマン』に続くタツノコSFヒーロー作品第二弾」と思って意気込んでいた我々は、戸惑うばかりであった。
いずれにせよ、早く次の作品が決定しないと、『けろっこデメタン』の後に番組が続かない。企画メンバーは、少々焦りを感じ始めていた。
そこで私は、別の企画を持ち出した。それが『キャシャーン』より面白いとか、優れた企画だとかいうのではなく、「こんなモノもあるけど……」と、いった調子ではあったが。
それは私がマンガ家時代に雑誌で連載していた『魔犬五郎』という作品で、「週刊少年キング」の創刊号（一九六三年）からスタートした、ロボット犬が主役のSFマンガだった。
実はこの作品は、一九七二年に東映動画（現東映アニメーション）で劇場用アニメとして制作されている。その時のイキサツをちょっと記しておこう。
当時、東映動画の飯島敬プロデューサーが『魔犬五郎』を知っておられて、「ぜひウチで劇場

用長編アニメとして取り上げたいのだが……」という申し入れを受けた。だが私は、すでにタツノコプロの正社員だった。「自分の作品は自分でアニメ化したい」という思いもあったし、タツノコプロの社員の作品が他社で製作・上映されるというのは、何とも妙な話に感じられたのだ。

思いあまって私は、吉田社長に相談をすることにした。話を聞いた吉田社長は、一瞬は困惑の表情を見せたが、「そうはいっても、笹川さんの作品だからなァ」と言ってくれた。

この一言で、『魔犬五郎』は東映動画で製作されることが決定した。タイトルも『魔犬ライナー001変身せよ！』となり、東映系の劇場で公開されたのである。

試写会に呼ばれてフィルムを観た私は、自分の作品が（私もアニメディレクターなのに）まったく違う人達によって作られていることに、言葉ではいい表せない、妙な気分を感じていた。魔犬五郎のキャラクターもそうだが、全体がやっぱり自分のイメージとは違っているし、何とも複雑な思いだけが残った試写会であった。

そこで私は、新企画として、遠慮がちに恥ずかしながら、ソーッと『魔犬五郎』を提出してみたわけだ。何しろキャシャーンの企画に陶酔しきっている企画メンバーがいる中に、別の企画を提案するのだから、ちょっと勇気がいることだった。

そうこうするうちに、『新造人間キャシャーン』の放映がついに決定した。

私の提案した『魔犬五郎』は、主人公キャシャーンの愛犬という形で、「フレンダー」という名前で登場することになったのである。デザインも中村光毅さんの手によって、いかにもメカメ

カしい迫力のあるロボット犬となって生まれ変わった。
フレンダーは時速二〇〇キロで走り、五〇メートルのジャンプ力。肢には超合金の爪が伸びて鉄をも砕き、超硬金属をも咬み砕く鋭い牙、尻尾の一振りは強力な破壊力を有している。目は暗闇をも見透かし、嗅覚は普通の犬の数十倍の鋭さ、耳は一キロ先の音を察知するという設定だ。さらに「フレンダー・カー」「フレンダー・ジェット」「フレンダー・マリン」「フレンダー・タンク」と、四つのメカに変身する。
この頃の合体や変形は物理的には不可能なものがほとんどで、まるで魔法のように変身を行うものだったが、それでもフレンダーのメカ変身は衝撃的で、結構楽しめる要素だった。玩具メーカーが四つのメカ形態を上手にアレンジして商品化していたのを憶えている。
そういえば玩具メーカーがスポンサーとして多くのアニメに関心を持つようになったのも、この時期あたりだったかもしれない。これ以降、こうしたメカ変形は、次第に実際の玩具と同調するようになっていったのである。こうした潮流が、その後のアニメ業界を牛耳っていく。
さて、こうしてスタートした『新造人間キャシャーン』だが、予想に違わず、その製作現場は『けろっこデメタン』とは比べものにならないほどの忙しさを迎えてしまい、社外スタッフに頼らざるを得ない状況になってしまった。
外注への発注は、第一話から決行された。作画は『マッハGOGOGO』の時からずっと付き合ってもらっていたタマプロダクションに発注された。『マッハ～』の時から、吉田竜夫社長の

描くキャラクターをマスターしていたアニメーター集団の会社だ。

これは余談だが、『マッハ～』の製作時に見学者の子供たちがタツノコプロのスタジオへやって来た。この子供たちは色紙に三船剛の絵を、それも吉田社長直々に描いてもらったことがある。ところが、ある子が「この絵は『マッハ～』の三船剛では無い」と言いだしたのである。テレビで観ているのとは違うというのだ。

後でよくよく考えてみると、確かにオリジナルの作家である吉田社長の描く三船剛より、タマプロのアニメーターの描いた剛の方がテレビ画面には多く露出しているわけで、子供はアニメの絵の方が強く印象に残っていたのである。それほど、テレビアニメというものの影響は大きい。

私はそんなエピソードも知っていたので、タマプロの作画には安心感があった。

それに、社内にも有力な作画監督がいた。林政行さん、川端宏さん、井口忠一さんらが、『けろっこデメタン』から引き継いで参加してくれたのだ。

林政行さんは、数々の東映アニメーション作品の監督として有名なりんたろうさんの弟で、眉毛の太い実直な青年だった。絵の才能に加えて、動画というものも深く理解していた。アニメーターは絵が上手なのは当たり前だが、その絵に生命を、つまり動きを与えることが使命なわけだから、動きを作る才能の無い人は失格なのである。

林さんは、動きに重点を置いてレイアウトを考えていく人で、動きによってそのキャラクターの感情が強く伝わってくる作画の出来る人なのだ。ちょっとした表情でも、林さんは視線の動か

し方で哀愁が感じられるものに仕上げてくれる。
監督はイメージを作るが、実際に作画に携わるのは多数のアニメーター達である。したがって意気の合う作画監督と組むことは、監督にとって最高の参謀を得たことに等しい。
アニメーターは、動画家から原画家、そして作画監督へと進む人が多いが、イメージのふくらむ人は、自分で演出もしてみたくなる。やがて林さんもこのコースを選択し、演出家の道を歩み始め、『ダッシュ勝平(かっぺい)』(「週刊少年サンデー」連載・六田登(ろくたのぼる)原作)のチーフディレクターとして新たなタツノコ流ギャグを作り上げた。シリーズ後半の演出は原征太郎さんに交代したが、この作品はとにかく笑えた。画調は原作より大幅に林政行調となり、動きやテンポの良さも快調で、文句の言いようのない完成度だった。
林さんは自分の夢の階段を一段づつ昇っていった素晴らしい人だったが、残念にも病に犯され、一九八五年(昭和六十年)八月二十二日に尊い命を天に召された。心より御冥福をお祈りする。
話を『新造人間キャシャーン』に戻そう。
『キャシャーン』の第一話は、文芸部長である鳥海尽三さんが自らシナリオを完成させた。それを元に絵コンテを描くわけだが、第一話の絵コンテは、それ以降の話数を担当する演出家の見本になるので、担当する私の責任は重い。当時は、絵コンテを描いた本人が演出も担当するのがタツノコプロの習わしになっていたので、当然演出も私が引き受けることになった。
それまではギャグやメルヘンの担当が多かったし、『ガッチャマン』ではお手伝い程度しか参

加させてもらえなかったが、今回はそうではない。私はかなりノッていた。
第一話の見せ場は、何といってもキャシャーンの「変身」だ。よくある変身ものの場合、変身しても必ず元に戻ることが出来るのが常道なのだが、キャシャーンはその点が違う。一度変身したら、二度と元の体に戻れないかもしれないという、残酷な変身をするのだ。
オープニングのナレーションに「たった一つの命を捨てて、生まれ変わった不死身の体」とあるように、変身したがために、自分もまた鉄のような人になってしまうのだから尋常ではない。
それでもキャシャーンは、人類救済のために自らの体を犠牲にして変身に臨む。「あなたなら、そんなことが出来ますか？」という問いかけにもなっているのである。
ところで私は、第一話の絵コンテの過程では気づかなかったのだが、フィルムになってから気づいたあることがある。『キャシャーン』においては、戦う相手が鉄のロボットのせいもあって、少々残酷なカットがあっても、それが感じられないのだ。
第一話には、キャシャーンの鉄をも砕く鉄拳が爪の大きなロボット兵（ツメロボ）を打ち砕くシーンがあるのだが、このシーンを絵コンテにしている時、私は子供の頃に観たターザンの映画を頭に浮かべていた。幼い私の目には、それこそすごい超人に見えた。水中で、巨大なワニの胴にしがみついて戦うシーンをはじめ、ライオンに馬乗りになって格闘したり、サイの背中にまたがって戦うなど、世の中で一番強いのはこの人だと、幼い私は感じていたのだ。

ロボットの軍団を相手に戦うキャシャーンの人間離れした強さを描くのに、ターザンはもってこいの素材だったのである。鉄のロボット兵の胸から背中までを打ち抜くキャシャーンの鉄拳。ロボットの太い鉄の腕をグニャリと握り潰す恐ろしいまでの力。それらは、まさに私が幼少の頃に観たターザン映画のソレと同じだった。

『新造人間キャシャーン』の場合、ツメロボの腕がちぎれ、胸が打ち砕かれ、時には首が胴から離れてぶっ飛ぶシーンまであるにもかかわらず、かえってその瞬間が壮快にさえ感じられるのだ。

これが『科学忍者隊ガッチャマン』の場合だったらどうだろう。例え悪の一味だとしても、ギャラクター軍団をこんな風には描けない。悪の組織の一員であっても彼らは人間なわけで、中には女房子供のいる隊員だっているかもしれないのだ。

そこに、『ガッチャマン』とは違う「許される壮快感」があると、私は発見したのである。鉄の悪魔を叩いて砕く……。これこそが『キャシャーン』だけに出来た、痛快壮快につながる見せ場の一つだったのだ。

もっともこれはまったく偶然に発見したことで、ここだけを観てもらおうと思って作ったわけではないことだけは記しておきたい。

同じSFアクションものでありながら、『キャシャーン』では『ガッチャマン』と異なった世界を描くことが出来たように思う。『ガッチャマン』が本格的なハードアクション作品だったのに対し、『キャシャーン』は、『けろっこデメタン』のスタッフを引き継いだこともあって、少々

ファンタジー&メルヘン路線の残像が残っていたのかもしれない。そして、それがかえってこの作品には幸いしたように思えるのだ。

ともかく、私は私なりのSFハード路線に触れて、久々に新鮮な気分を味わった。

『キャシャーン』の演出陣にも目を向けてみよう。

この作品の演出スタッフは、『けろっこデメタン』と同じメンバーで構成された。原征太郎さん、布川郁司さん、富野喜幸（とみのよしゆき）（現在は富野由悠季（よしゆき））さん、岡迫和之（おかせこかずゆき）さんなどの顔ぶれで、今にして思えばすごいメンバーだった。

富野さんはタツノコアニメ作品を離れた後に『機動戦士ガンダム』を世に送り出し、アニメ界に新風を吹きこんだ人物である。彼はタツノコプロの社員ではなく、作品契約の演出家として参加してもらっていたのだが、作品に携わる姿勢は実直で、何といっても仕事が早いのである。絵コンテは喫茶店でスイスイと描き上げてしまうし、最悪のスケジュールの中でも弱気な発言やグチ、文句は絶対に口にしない。

「富野さん、大変申し訳ないんだけど全体の作画数枚が少しオーバーしてるので、極力少なめにお願いします」

私は役職上、こんなお願いをすることもしばしばあったが、富野さんは涼しい顔でこともなげにソレをなしとげてくれるのである。

当時、タツノコプロにも「バンクシステム（一度使用したセル画を残して置いて、背景だけを

変えて再び使用するシステム)」というのがあった。このシステムは製作費やスケジュールの面で大いに効力を発揮したが、管理がまずかったのか、二、三度使用するとセル画がどこかへ消えてしまうことが多かった。紛失したセル画を捜すぐらいなら描いた方が早いなどと言う人もいて、このシステムはあまり有効に働いていなかったのである。

だが、富野さんは違った。普通、バンク用のセル画が必要な時は、進行担当か演出助手に頼んでバンク室から持って来てもらうのだが、富野さんは自らバンク室へ入って兼用できそうなセル画を持ってきて、器用にカット内に挿入し、見事に一本の作品を完成させてしまうのだ。

キャシャーンではないが、実はアンドロイドではないかと思えるほど常に冷静沈着で、作品に没頭する演出家らしい演出家だと私は思っている。

さて、ちょっと遅すぎた感じもするが、ここで改めて私とは長い友達付き合いの原征太郎さんのことを少し記しておこう。

原征太郎さんは『宇宙エース』『マッハGOGOGO』から始まって、ほとんどのタツノコプロ作品に必ず名を連ねてきた人だ。人のやり残した仕事を押しつけられても黙々とやりとげる彼の忍耐力には、いつも頭の下がる思いがする。

原さんは、吉田竜夫社長や九里一平さんがマンガ家として活躍していた時代に、彼らのアシスタントを勤めていた。マンガ家の永島慎二(ながしましんじ)さんらと親しく、一緒に上京してきたのだという。

原さんに初めて出会ったのは、私が吉田竜夫さんや九里一平さんに会うために吉田さん一家の

スタジオ（といっても普通の一軒家だったが）へうかがった時だった。「アシスタントです」と紹介されたことを憶えている。いかにもマンガ家志望らしい青年という感じで、親しみやすい人だった。

なぜか周りの人は、彼のことを「やっさん、やっさん」と呼んでいた。なぜ「やっさん」なのか最初は分からなかったのだが、「原征太郎」というのはペンネームで、本名は安松健夫（やすまつたけお）というのだそうな。それで「安さん」というわけだ。

原さんに初めて出会った時、もう一つ不思議に思ったことがある。大抵の場合、アシスタントになるのはその先生の絵が好きだったりするからで、自分の描く絵も先生に似ていたりするものだ。しかし原さんの絵は、吉田竜夫さんの絵とはあまりにもかけ離れていた。私が手塚治虫先生の絵が好きで門を叩いたのとは、まったく感覚がズレていた。

タツノコプロの作品で例えるなら、ギャグ調の『かいけつタマゴン』とリアル調の『科学忍者隊ガッチャマン』ぐらいの絵の差があった。私から見れば、よくこんな超リアルな絵を描く先生のところでアシスタントが務まるなあ……と、思ったぐらいだ。

吉田竜夫さんは、アニメをやろうと決心すると、まず原さんをアシスタントの中から抜擢してアニメ担当班に回した。彼にしてもマンガとアニメの間で色々と迷いがあったと思うのだが、私の目には案外スンナリと承知してアニメの方に進んだように映った。

それからは、東映動画でアニメーターの特訓を受けたり、タツノコプロの新スタジオでアニメ

ーターの養成をしたり、私と原さんはいつも苦労を共にしてきた。したがってタツノコプロに一番長く勤務した人は、アシスタント時代を含めると間違いなく原征太郎さんということになる。原さんは人柄の良い正直者で、彼と仕事をすると、私は安心感で癒される。原さんが『新造人間キャシャーン』班に入ってくれた時（第三話「廃墟の中に明日を呼べ」脚本／酒井あきよし）には、私は彼に大いに期待した。そして原さんは、私の期待を上回る仕事をしてくれたのである。現在、原さんはフリーで活躍されているため、私との接触は月に一度程度になっているが、会えばいつも昔話に花が咲く二人なのである。

マンガ家を志しながら図らずもアニメ界にのめり込んでしまった人達は、我々の他にも大勢いると思うが、私も原さんも、アニメに道を変えたことに関しては決して後悔はしてない。

ところで、我々タツノコプロの演出スタッフは、よく旅行をした。

幹事を務めるのは、大抵は現在スタジオぴえろの社長として活躍中の布川ゆうじさんで、他の連中は、私を含めて金魚のフンみたいにゾロゾロついて行くのである。

食通としても有名な布川さんは、宿へ着くとまず板前さん相手に今夜の料理について注文を出すぐらいで、その気配りは並はずれていた。やはり社長になるくらいの人だから、私達とはまったく違う才能を持ち合わせていたに違いない。

ただ、いつも旅行後に会計をすると当初の予算をオーバーしていて、必ず何がしかの追加料金を徴収されることになるのが玉にキズと言えなくもない。

さて、もう少し『キャシャーン』にまつわる話を続けよう。

私はこれまで、「一体、どこが舞台になっているんですか？」という質問を、数限りなく受けている。この作品の舞台には、一応北欧の雰囲気をイメージしているのだが、確たる地名というものは無い。ただ、漠然とではあるが、ネオンがギラギラ光るの都会は避けたかった。どうにも絵にならない気がしたからだ。とはいっても、見なれた日本の田園風景や漁村では身近過ぎて夢が無さすぎる。

私は美術の中村光毅さんに頼んで、科学とかロボットとかいうイメージにそぐわない、どちらかと言えばメルヘンチックな、先の尖ったお城のあるような場所を設定してもらった。昔々、あるところに……、というイメージの国を作り上げてもらったのだ。この発案には、吉田社長も同意見だった。石畳を敷かれた歩道を歩くロボット軍団、石造りの宮殿のような古城と恐ろしいブライキングボス……。そんなイメージを中村さんと何度も打ち合わせさせてもらったのである。

そうした打ち合わせを受けて中村さんが描いてくれた背景のイメージボードに、私は試作のセル画を乗せてみた。

「いける！　絵になる！」そう感じた後は、私に迷いはなかった。

かくして、どこでもない土地の、文明が発展し続けたある時代が舞台と決まったのである。

登場メカはメインが中村さん、ゲストメカは大河原邦男さんがデザインすることになった。

背景画の担当には多田喜久子さんが腕を振るい、『新造人間キャシャーン』の世界を見事に表

現してくれた。『科学忍者隊ガッチャマン』とは異なる雰囲気を醸し出す、ロマンチックな映像が完成したのだ。画面の半分以上は背景が映るわけで、いかに美術が大切な要素を占めるかを、私は再認識させられた。

キャシャーンの声優には、『紅三四郎』で強烈で個性的な主人公を演じてくださった西川幾雄さんにお願いした。西川さんの声は、声の隅々に鈴虫を連想させるリンとした響きが感じられ、とても快い。これは私だけの表現方法かも知れないが、とにかく個性があるという点においては、誰もが賛同されるところだと思う。

孤独な戦いを強いられて転々と荒地をさまよい歩くヒーローの、もの静かな哀愁を秘めた声という点では、紅三四郎もキャシャーンもよく似ている。だから私は、キャシャーンには西川さんしかいないと思っていた。キャシャーン役に西川幾雄さんを当てたことは、この作品にとって実に的を得たことだったと自慢出来ることの一つだ。

キャシャーンの恋人役の上月ルナは塚田恵美子さん、東光太郎博士役は山内雅人さん、その妻みどりは武藤礼子さんが演じている。しかし、この作品に特に強烈なインパクトを与えているのは、ブライキング・ボスを演じた内海賢二さんと、ナレーション担当の納谷悟朗さんだろう。

ブライキング・ボスは、その表情や体形からしても、かなりのパワーが無いと成立しないキャラクターだ。人間離れしていなくてはならないわけで、声を演じる声優の比重は大である。前にも記したが、悪人の魅力こそが作品の魅力につながるのだから、この役を演じる声優さんも並の

人では通用しないのだ。
何人かの声優さんにオーディションを受けてもらったが、内海さんの声が私のイメージにピッタリとはまった。第一話のアフレコで、そのことはすぐに実証された。嵐の夜、雷鳴轟く古城の実験室からうめき声と共に起き上がってくるシーンでの、人間をののしる恐ろしい声の響きは、内海さんの声の力で、迫力あるシーンに仕上がった。まさに「強烈」の一言に尽きる場面である。
さらに印象深いのは、冒頭に記した「キャシャーンがやらねば誰がやる」のナレーションを演じた納谷悟朗さんである。後年になって、ストーリーの記憶がおぼろげに霞んでしまったファンの人でも、このナレーションだけは忘れることはないと思う。それだけ、この作品に強烈な印象を与えてくれたのがナレーションであり、その声を演じた納谷さんの美声なのだ。納谷さんのナレーションは、これからも私の耳から、そして心から離れることはあるまい。
それにもう一人、いや正確には一匹……、一体の方がいいかもしれないが、例のキャシャーンの愛犬・フレンダーの声も、私にとって忘れがたい存在として記憶に残っている。
実はフレンダーの役を演じてくれた人がいるのだ。
私はこのフレンダーにも、自分のマンガのキャラクターの生まれ変わりだからというわけではないが、相当なイレコミ方をしていた。このロボット犬もまた、ただの犬であっては絶対にならないと決めていたのだ。
フレンダーの全身はメカで出来ており、電子頭脳には優れた思考が働いている。お喋りこそし

ないが、キャシャーンとは対等に近い存在で、意志が通じ合わなければならない。それには、一声吠えるだけでも特別な印象が欲しいと、私は思ったのである。

そこで、まず文字でフレンダーの声を書いてみた。いくつか書いた中で、「ローン、ローン」と吠えるのが気に入った。家を建てるためのローンではない。「ウォーン、ウォーン」という犬の遠吠えをフレンダーが吠えるとこんな声になるという、文字による表現だ。

私はこのことをアフレコ時に録音ディレクターや、SE（擬音）担当の人に強くお願いした。この吠え声を耳にしたら、「あっ、あれはフレンダーだ」と誰でも判別が出来るような声（音）を作ってくださいと要望したのだ。

実は、これもターザンの映画がヒントになっている。ターザン独特の雄叫び声は実に魅力的だ。噂によるとターザンの雄叫びは、本物の動物の声に色々な音がミックスしてあるとのことで、特許まで取っているというからすごい。

SE担当は加藤昭二（かとうしょうじ）さん（現アニメサウンド社長）で、私は彼に「ぜひああいう声を」と執拗に迫った。加藤さんは、私の願いを真剣に聞いてくれて、様々な方法を試みてくれた。実際の狼の遠吠えに細工したり、何重にも重ねてみたり、かなり苦労をされたようだった。

だが、なかなか思惑通りの音が出来ず、時間ばかりが経過した。

そして最後には、加藤さん自らがマイクの前に立ち、遠吠えを始めたのである。私の要望を受けて試行錯誤し、最後に頼れるものは自らの声だったというわけだ。

「ルローン、ルローン」とか「ウーローン」（お茶がほしいわけではありません）とか、とにかくいろんな鳴き声が録音された。そしてその声をネタに、テープの回転を変えたり、エコーをかけたり、他の金属音と合成してみたりして、ついにフレンダーの声は完成したのである。

フレンダーが走り、敵陣へおどり込む時に、この声は実に有効に使われた。

この声に怯えて右往左往するアンドロ軍団……。子供の頃に観たあのターザンの映画にそっくりなシチュエーションに、私は大満足したのだ。

声優さんではない声の演者が、強烈な個性の持ち主の声優さん達の陰にもう一人いたという涙々の苦労も、今となっては懐かしい笑い話となっている。

ところで「キャシャーン」というネーミングだが、これまた「なぜキャシャーンなのか?」という問い合わせが多かった。本当のところは私もよく分からないのだが、それも「ガッチャマン」同様、ただフィーリングで出来上がったように記憶している。

強いて言えば「キャシャーン」という音はガラスを切るような音と言えるかもしれない。「割れたガラスは元に戻らない」という意味も含まれていると、自分では納得している。「一度変身したら、二度と戻れない……」、あるいは「科学文明も行き過ぎると、様々なヒビが入る」、そんな状況を音に例えて「キャシャーン」と表現しているわけだ。

映像とは不思議なもので、フィーリングでつけられたタイトルでも、何度も観たり聴いたりしていると、もっともらしく感じてきて、ついには「実にカッコよく」思えてしまうのである。

さて、第一回の放送が間近に迫り、いよいよ社内試写がタツノコプロ試写室で行われた。我々担当スタッフはもちろん、他の作品の制作班の人も試写を観に集まったのだが、試写室が狭いため、幾度かに分けての上映となった。

まず、吉田社長をはじめ吉田健二専務、それに九里一平常務に鳥海尽三部長といったそうそうたるメンバーが試写に臨んだ。役職者であっても全員がスタッフでもあるから、試写室にはいつも張りつめた空気が漂う。特に監督の役目を担っている私は一番緊張しているわけで、まるで裁判官の前に立たされた被告人の気分だ。

私はフィルムの中味がどうなっているかは知り尽くしているが、脚本やデザイン担当者は、どんな映像に仕上がっているのかをまったく知らない。今日、初めて完成した作品を観て、その評価を下すのだ。自分の仕事が作品に上手く活かされているのか？　動きはどうか？　ストーリーは？　音が入ってどう変わったのか？　等々、各自の思いは様々だが、そういった重圧が全部監督にかかるのだ。

初試写会での舞台挨拶なんてものはなく、なぜかみんな無言で席に着く。室内灯が消されてプロジェクター（映写機）が回り出し、そしてあのオープニングがスクリーンに映し出された。

それから三十分間上映が続くのだが、この間の監督というものは実に苦しい。時にはリテーク（間違っているところ）などを発見して「しまった」と青ざめる瞬間があったりして、頭の中が真っ白になる。

やがて、長い（と私に思えた）試写会は終わった。突然、九里一平さんが大きな声で言った。
「コレ、オモシローイ」
動きの問題点などについて指摘されるとばかり思っていた私には、意外な言葉だった。
そして誰からともなく拍手が起こった。試写室にいた全員がその道の専門家でありながら、フィルムを観終わった段階でみんな観客になっていたのだ。
当然、後から部分的な評価や反省点についての話し合いは行われたのだが、私には九里一平さんのあの一言が、今でも忘れられない。
「面白くなければ映画じゃない」
そんな思いが胸に響いてきた一言だったのである。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 04

証言しよう！ 原征太郎（はらせいたろう）

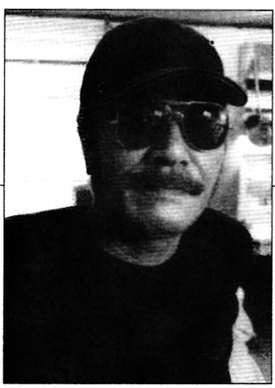
早く帰ってこい！って怒られてね……(笑)

僕と笹川さんは、タツノコプロの社員第1号と第2号。タツノコ設立時からのお付き合いですから、もう30年以上になりますね。笹川さんはとにかく真面目な人で、当時はお酒も飲まないしギャンブルにも手を出さなかった。もっとも、タツノコプロを離れた時期があったんですが、その時に麻雀だけは憶えたようで、今では時々付き合い程度に楽しんだりしています。

僕は麻雀が大好きで、仕事中に麻雀好きな連中に目配せして、定時が過ぎたらそそくさと雀荘へ行くというのが、いつものパターンだったんです。ところがいつだったか、場が盛り上がっている最中に笹川さんが雀荘に電話をかけてきて、「何やってんだ！　ラッシュフィルムの上映があるから早く帰ってこい！」って怒られてね……（笑）。

当時は演出部長という立場上からか、笹川さんはネクタイ姿が多かったんです。そこで僕が、「たまにはラフなカッコしてみたらどうです？」って言ったら、サファリジャケットみたいな服を着て現れた。くだけたカッコをさせたかった僕は、心の中で「ヤッター！」って叫んでいましたよ。真面目とは言っても、まるっきりカタブツっていうわけじゃないんですよね。

笹川さんはおみこしみたいな存在だから、周りに担ぐ人間がいれば、どんどんアイデアを出してくれるハズなんです。僕の最後の作品は、ぜひ笹川さんと一緒にやりたいですね。



PROFILE

原征太郎／演出家

高知県出身。吉田竜夫氏のアシスタントを経てタツノコプロの創設に参加。『みなしごハッチ』『ヤッターマン』他、数多くのタツノコプロ作品の監督として活躍した。現在はフリーで『しましまとらのしまじろう』などに参加。

撮影／酒井一由

こんなこともあったっけ3

タツノコプロの忘年会

どこの会社でも年末になると忘年会を行うが、初期のタツノコプロの忘年会は、華やかで楽しいものだった。吉田三兄弟の日本舞踊や鳥海尽三さん率いるタツノコバンドなど、芸達者な人達が揃っていたのだ。原征太郎さんの阿波踊りなどは、素人離れした芸だった。

芸無しの私も、一度だけ女装をしてみんなを驚かせたことがある。

社員で作ったタツノコバンドが舞台で一通り演奏が終わった後、美人が出てきて花束を渡すという趣向を鳥海尽三さんが考え、その美人の役を私に振ってきたのだ。私は必死で断ったが聞き入れてもらえず、渋々承知せざるを得なかった。身体が小さくて撫で肩だから、上手く化ければバレないと思った私は、徹底的にこの役を演じてやろうと決意したのである。

妻の振り袖を借りて、カツラを付け、化粧もしっかりしてもらった。

忘年会の当日、私は女装で早めに会場に入り、会が始まるのを楽屋で待っていた。みんなを「あっ」と驚かすのが目的だから、隠れているしかなかったのである。

ところがそこへ、総務部長の奥さんが入って来て、私はつい、自分が女装していることを忘れて挨拶をしてしまった。奥さんも私に挨拶をしたが、妙な顔をしていた。

やがて、バンドの演奏が始まった。そして、いよいよ私は舞台に上がり、鳥海さんに花束を渡す。と、包んでいた紙の中は、ダイコンだったということで、ドッと笑いが起こって、このオチは成功したのだ。

だが、その直後、「笹川さんだ!」という悲鳴にも似た声が上がった。観察眼の鋭い人がいて、私の女装がバレてしまったのだ。恥ずかしいやら、気持ち悪がられるやらで、もう二度と女装や化粧はやめようと心に誓った私であった。

やったことのある人なら分かると思うが、コスチュームを変えたり、ぬいぐるみに入ったりすると、人格まで変わって興奮してしまうものだ。コスチュームプレイを楽しむ人の気持ちも、分かる気がするのである。

ぬいぐるみといえば、これはあるクリスマスパーティーの時だが、私は『ヤッターマン』のボヤッキーのぬいぐるみを着て、軽いお芝居をしたことがある。

ヤッターマンには、キャラクターデザイン室にいた高田明美(たかだあけみ)さんともう一人が扮した。

高田明美さんは一九八一年にタツノコプロを退社しているが、新進気鋭のデザイナーで、フリーとなった後は、『うる星やつら』や『魔法の天使クリィミーマミ』『きまぐれオレンジロード』『機動警察パトレイバー』などで手腕をふるっている。可愛らしいお嬢様タイプで、上品な感じ

のする女性だと私は思っていたのだが、ヤッターマンのお芝居が始まると、突然、明美さんの性格が豹変した。

明美さんのヤッターマンは、私のボヤッキーに対して強烈なキックを見舞ってきたのだ。「えっ、これが、高田明美さん？」と、首をかしげたくなるような気の強さだった。

お互いに、本当の顔は見えていないわけで、表情がうかがえない。それを良いことに、どんどん乱暴さが増していった。ボッコボコに蹴るは殴るわで、なんだか日頃の恨みを晴らしているみたいな感じだった。

お芝居が終わった後で、「ひどいよ明美さん。本気で殴っただろう」と腰をさすりながら言うと、彼女は「ええ？　そんなことはありませんよ」と、ケロッとした顔をしていた。

確かに客席には受けていたから、自分では名演技をしていたつもりかもしれないが、性格が豹変したことに気付いていなかったのかもしれない。それとも、高田明美さんの内面に潜む強さが表面化していたのか。

その後も、タツノコプロの忘年会は、ますます演芸大会のようになっていった。各部署が出し物に気を配り、忘年会の日が近づくと、あちこちで稽古の風景が見られたものである。

カラオケが無い時代の、パワーあふれる楽しい忘年会……。バカなことをやってたなーとは思うが、楽しさはカラオケの比ではなかったのである。

第10章 ここは一体どこなのさ!? 潜入! ディズニープロダクション

一九七四年(昭和四十九年)には、タツノコアニメが一つの成熟期を迎えていた。ギャグもファンタジーもハードアクションも、一通り手応えを感じる作品を作り上げており、今後のビジョンを改めて考えなければならない時期だったのだ。

私の歩んできた道も、この頃になると、もう迷いはそうなかった。このままこの道一筋に歩めばいいと思っていたし、エッチラオッチラ木を登ってきたおだてブタに例えるならば、この先枝分かれしている枝があったとしても、ただひたすらに上をめざして登るだけであった。

そんな時期でもあったから、私はタツノコスタジオのすぐ近くに、家を新築することを計画した。それまでは武蔵小金井市の公団住宅に住んでおり、そこから約三十分ほど中央線に乗って毎日通勤していたのだが、新築する場所はスタジオまで徒歩一分という、近過ぎるという感じがしないでもない場所だった。

そもそも私が家というものを意識しだしたのは、公団住宅の2LDKが狭くなってきて、家内

に重い尻を叩かれたことに端を発していた。その頃、我が家の子供は二人になっていて（長男七歳、長女二歳）、確かにいつまでも2ＬＤＫに住んではいられないのかな……と、漠然と思うようになっていた時期だった。

それからはヒマを見つけては、会社に通勤するのに便利な場所を考えて家探しを始めたのだが、予算という大問題も絡まって、なかなか理想の場所は見つからなかった。

そんな折り、たまたまスタジオの近くで山林を宅地に造成しているのを見た。昼休みの散歩でパワーシャベルが盛り土をしているところを偶然発見したのだ。縁とは不思議なもので、一カ月後には、その分譲地の一角を購入していた。

自分の家が建つなんて幸運というしかあるまい。そしてこれも、吉田竜夫社長をはじめ、棟上げ式にお祝いにかけつけてくれた人達との巡り合いがあったからだと思うと、感謝と感激の気持ちで胸が熱くなった。

私は会社の昼休みはもちろん、夜もチョクチョク現場にかけつけて、建築工程が進むのを見ては、完成の日を楽しみにしていた。

そして我が家があと少しで完成するという時期に、私は社長室へ呼ばれた。何事かと思ってドアを開けると、社長が明るい顔で待っていた。

「これは、悪い話ではないな……」と、私は直感した。

この直感は当たっていた。社長のアメリカ旅行へ同行してくれという話だったのである。この

旅は視察旅行という名目で、プログラムにはウォルト・ディズニー・プロダクションとディズニーランド、ハンナ・バーベラ・プロダクションの視察が含まれているというから驚いた。当時はまだ東京ディズニーランドが無い頃だったから、嬉しさも百倍である。

この旅行には私と吉田社長の他に、読売広告社の大西良昌（おおにしよしまさ）さん（現ビックウエスト社長）が同行した。

三人はまず、サンフランシスコへ向かって旅立った。

日付変更線の関係で、日本では朝に飛行機へ乗ったのに、現地に着いても朝だった。そのため私は、到着早々すごい睡魔に襲われていた。着いたその日は、そのまま一日中サンフランシスコの市内観光をしたのだが、眠くて眠くて、名物のエビ料理の味もわからないほどだった。

ホテルに入って少し眠ってからは、体調も回復し、我々は再び市内観光に出かけた。

サンフランシスコは、まさに「絵になる街」だった。港をとりまく付近の街には急な坂が多く、その坂道を走る電車の乗客達は、体を乗り出すようにして道行く人々に手を振っていた。そうしているのは、いずれもれっきとしたオジサンで、アメリカ人の気質がうかがえるシーンであった。

全長二八〇〇メートルにおよぶ金門橋（ゴールデン・ゲート・ブリッジ）は、写真で見たことがあったが、実際に近くから眺めて見ると、私はアメリカに来ているのだということを改めて実感させてくれた。これまた「絵になるなー」である。

翌日、我々はいよいよロサンゼルスへ向かった。市内観光はともかく、目的はなんといっても

ディズニープロ&ディズニーランドだった。楽しいことは大人も子供も同じで、ミッキーマウスに会えると思うと心がはずんだ。

ホテルからバスに揺られて、私達はディズニーランドへ到着した。

ディズニーランドを、日本のちょっと大きめな遊園地ぐらいだろうと想像していた私は、その思い違いの大きさにショックを受けてしまった。アメリカは「何でも大きい国」だと感じてはいたが、ここの大きさは特別だ。私は中へ入ってさらに驚いた。「ブッタマゲー」である。

今では日本やヨーロッパにもディズニーランドがある。東京ディズニーランドには誰でも一度や二度は足を運んでいるだろう。でもこの頃は、ディズニーランドはまだここだけで、今度「ディズニーワールド」というのがフロリダに出来るらしいと言っていた時代なのだ。

私は、スチールカメラと8ミリカメラを首と肩にかけ、カメラマンをしながらの見物となった。ボヤボヤしていると同行の二人に置いて行かれそうで、撮影しては追い駆け、追い抜いてはカメラを回し、シャッターを押し続けた。

私は日本にいる自分の子供達に、こんな夢のような天国があることを早く知らせてやりたいと思ったものだ。吉田社長は、「どこの国の人達だって同じなんだよ。楽しいことを味わうのに言葉なんか関係ないんだ」と、言っていた。

それにしても、我々と同じようにアニメを製作していた人々が、こんな世界まで創造してしまうとは……。ディズニーの偉大さに、私は驚くばかりだった。

私達はバカバカしいほど精力的にディズニーランドを見物して回ったが、これ以上そのことを書いても「意味ナイジャーン」になるので、その話はこれくらいにしておくとして、いよいよその翌日、我々が本来の目的である憧れのディズニースタジオへ向かった日のことを記そう。

幸いなことに、我々はディズニープロに常勤しておられるKO・F・SUZUKIさんという方の知人（日本在中）から紹介状をいただいていた。

さっそくロスのホテルからSUZUKIさんへ電話を入れ、ディズニースタジオで面会してもらう約束をした。

吉田社長も、きっと私同様緊張していたと思われる。なにせ、あのディズニープロのスタジオへ向かっているのだから。

私も、いつかこれに似たような体験をしたことがあることを思い出していた。それは、初めて手塚治虫先生に会うために上京して、雑司ヶ谷の仕事場で憧れの先生に面会した時のことだ。胸がワクワクして、おだてブタが木の頂点へ登りつくような感激だった。もちろん、ミッキーマウスの生みの親であるウォルト・ディズニー氏は、一九六六年に亡くなっているので、本人にお会いすることなどは有り得ない。しかしアニメーションの神様が築き上げたスタジオへ入れてもらえるというだけで、天にも登る気分だったのである。

受付嬢に来訪の目的を伝えると、彼女はSUZUKIさんに電話をしてくれた。

残念ながらSUZUKIさんを待つ間に、受付嬢にスチールカメラも8ミリカメラも取り上げ

られていた。スタジオ内は撮影禁止で、カメラは「お預かりします」ということになったのだ。

待つこと数分、SUZUKIさんが現れた。にこやかな中年のカッコいいオジさんだ。

SUZUKIさんに案内されて一歩スタジオの廊下へ入ると、あの白雪姫やバンビ、ダンボが、両側の壁に額に入って飾ってある(もちろんセル画で)。

「おお、これが、このセルが、あのスクリーンで観たアニメに使用されたセルの1枚か……」

我々は顔を近づけて、穴のあくほどそれらのセル画を見つめた。吉田社長も、すっかり一ファンになっている。

そしてまず、SUZUKIさんの個室へ案内され、お話をうかがった。

アニメの映像についての話が進んだ時、SUZUKIさんが「これからはコンピュータの時代が急速にやってきます」と言われて、机の引き出しから様々なコンピュータ会社のパンフレットを出して私たちに見せてくれたのだ。

それを見た私は、一瞬呆然としてしまった。そのコンピュータの機材を製造している会社名が……、いや、会社の所在地が、何と我が郷里の会津若松市だったのである。

はるばる遠くの国から飛行機を乗り継いでやっと着いたアメリカのロスアンゼルスで、しかもディズニースタジオのオフィスで、会津若松という文字を目にするとは。何とも形容しがたい妙な気持ちになった。何だか地球も狭くなったものだという思いがした。

そしてSUZUKIさんは、一人のアニメーターを紹介してくれた。

その頃のディズニースタジオは、かなりお年を召した大ベテランのアニメーター達が多かった。ウォルト・ディズニー氏と共に長年アニメに挑戦してきた、『白雪姫』や『シンデレラ』『バンビ』などで活躍された人達が大勢在籍していたのである。アニメーター各自の個室がズラリと並んでいて、うらやましい限りだったのを憶えている。

SUZUKIさんが紹介してくれたアニメーターは、フランク・トーマスさんといって、ディズニースタジオではトップクラスのアニメーターだった。特に『バンビ』では作画の中心的な役割を担った人で、このことを後で知って、すごい人に面会が出来て幸運だったと喜んだものだ。トーマスさんはいかにも優しいアメリカ人という感じで、スリムで品の良い紳士だった。トーマスさんには、技術的な質問をいろいろとして回答を得たが、そのどれもが参考になる答えであった。話が『バンビ』のことに触れると、製作時のエピソードを詳しく話してくれた。アニメーター達は、いかにリアルな動物の動きを描き出そうかと考え、その追求のためにスタジオに本物のウサギや鹿を集め、動物たちの動きを描写したという。

こうしてアニメーター達は、動物の動きを自分達のものにしたが、それでも満足のいく動画は出来なかったらしい。約二十分のテストフィルムを作ったが、ウォルト・ディズニーの合格を得られず、最初から作り直しをしたという。

この『バンビ』が日本で公開されたのは一九五一年。私はその後何度も観て、その都度感激していたものだが、バンビが氷上ですべって四本の足が広がってしまい、ウサギのトンスケがつぶ

されそうになるシーンは忘れられない。森の自然描写なども実に緻密で美しく、どの場面も未だに私の脳裏から離れることがない。

トーマスさんの話によれば、この『バンビ』の場合は、それぞれのアニメーターが得意なキャラクターを描くシステムで、一人のアニメーターがその作品に登場するウサギならウサギを全部描いていたのだという。したがって、そのウサギの個性や動きは、すべて統一されていることになる。そして本番に至るまで、何度も何度も紙に描かれた動画を撮影し、何度もダメ出しをして徹底的にチェックするというのだ。

ウォルト・ディズニーは、トーキー時代が来ると（一九二七年）、ミッキーマウスの『蒸気船ウイリー』などで、音楽にアクションを合わせる方式をとって成功している。長編アニメのほとんどの作品にこの方式が採用されており、『ファンタジア』等はその最高傑作であると言えよう。

もちろん、日本で我々がやっているようなリミテッド（省略）アニメーションとは違い、フルアニメーションで動画数枚がケタはずれに多い。製作費はまったく比較にならない規模で、あらゆる点でかなわぬ相手である。

悲しいかな、その頃の日本のアニメ業界ではとても太刀打ち出来ないと、私はトーマスさんの話を聞いて改めて思い知らされたものだ。また、同時に強く感じたのは、彼らはディズニープロのアニメーターだということを誇りに感じており、この仕事を選んだことに対して幸福感を抱いているということだ。それだけ生活面においても、職場においても優遇されているわけで、ここ

までアニメーションの世界を開拓してきたという、アメリカ人の開拓魂が感じられた。
私が、日本では三十分の作品を週一本、しかも三シリーズを同時にテレビ放映していると言うと、トーマスさんは目を丸くして「そりゃすごいスケジュールですね。毎日駆け足で走ってるみたいじゃないですか」と、走るジェスチャーまでして驚かれていた。
ディズニースタジオを去る時、『おしゃれキャット』のセル画を一枚お土産に頂戴したのだが、それは今もタツノコプロのスタジオの応接室に、思い出深いセル画として大事に飾ってある。
次の日、私たち一行は、あの『クマゴロー』で有名なハンナ・バーベラ・プロダクションを訪問した。ハンナ・バーベラの作品と言えば、古くは『チキチキマシーン猛レース』や『強妻天国』『珍犬ハックル』『大魔王シャザーン』それに『クマゴローの大冒険』などのアニメが知られており、国産アニメが始まる前から、よくテレビで観られていた（※注　前記のハンナ・バーベラ作品のタイトルは、主に昭和四十年代当時に日本で放映された際のものです）。
このプロダクションは時代の潮流に合わせてテレビアニメに主流を置き、ウォルト・ディズニープロダクションに劣らぬ人数のスタッフがいると聞いていたのだが、私達が行った時はちょうど一つの作品が終了し、次の作品の準備期間中だったようで、スタジオの中はガランとしていた。
このプロダクションでは、作品製作がスタートする際に人材が集められ、終了すると「ハイ、さようなら」というスタイルを採用しているという。実にドライではあるが、合理的なシステムだ。日本でも、現在これと似た雇用形態が出てきている。

ここは、ウォルト・ディズニースタジオとガラリと雰囲気が違っていて、門構えにも重厚さは感じられない。いかにも、開放的で明るい感じのするスタジオだ。受け付けでも「カメラをお預かりします」ということはなく、かなり自由のようだ。

偶然とはいえ、ここでも我々に応対してくださったのは日系の人で（本当に失礼だが、名前がどうしても思い出せない）、この人が丁寧に我々を案内してくださった。

会話の中で、吉田社長は「同じキャラクターを長い間使われていますが、新キャラクターを次々と製作することはないのですか」とか「私共のキャラクターとの共演は考えられませんか？」などと、ちょっと大胆な質問をした。

すると彼は「アメリカの子供達は、『クマゴロー』（原題『YOGI BEAR』）が大好きなんです。それなのに、なぜ他のキャラクターが必要なんでしょう。何しろアメリカの子供達は、ひたすらクマゴローを愛し続け、年に一度、映画館でクマゴローに会うのを楽しみにしているんですから。そんなに愛されているキャラクターを、なぜ他のものと変える必要があるんですか？　あなた方の作られたキャラクターも素晴らしいと思いますが、共演については、その考えも必要もまったくありません」と答えたのだ。

他社のキャラクターとの共演は絶対に考えられないというのは分からぬではないが、それ以上に自分達のキャラクターをいかに大事に思っているかが感じられた。

そう言われてみると、日本のテレビのアニメキャラクターが、あまりに短命なのは事実だ。ま

るで使い捨てライターのように、ひどい時には一クールか二クールで消えてしまう作品もある。我々三人は、キャラクターは長く人々に愛されるものでなければならないと、思いを新たにしたのであった。

こうして私たちは、二つのアメリカを代表するアニメスタジオを見学させてもらった。ウォルト・ディズニー・プロダクションには、その歴史の偉大さに遠く及ばないことを見せつけられたし、ハンナ・ベーベラ・プロダクションにしても、私達が追いつくまでにはかなりの時間が必要なことを認識させられた。

ホテルに帰ってくつろいだ後、吉田社長は熱っぽくタツノコプロの今後を語り出した。

「笹川さん。俺達もここまでやってきたんだから、彼らに負けない作品が必ず作れるはずだし、作らなければならない。頑張るしかないんだよ。頑張ろうな！」

「ええ、やりましょう」

吉田社長と私は、夜の更けるのも忘れて、将来の夢を語りあった。ロサンゼルスのビル街の灯火が、チカチカと美しい輝きを見せていたが、それよりも将来への望みに吉田社長の瞳は・・・・きらめいていたのである。

第11章　ビックラ大発見！　スキャニメイト

一九七四年（昭和四十九年）のある日、突然私は衝撃的な言葉を耳にした。
それはオイルショックが起こって世の中がパニックに陥っていた時のことで、石油が日本から消えてしまい、トイレットペーパーも無くなってしまうという噂で大変だった頃のことである。家庭の主婦が大あわてでトイレットペーパーを買いだめする……。そんなニュースが連日新聞やテレビで報道されていた。
だが、私が突然衝撃的な言葉を耳にしたというのは、オイルショックのことではない。確かに私も世の中の異変にショックを受けた者の一人だが、私にとってはそれ以上に衝撃的な言葉だったのである。『新造人間キャシャーン』が打ち切りになるというのだ。
最低でも一年間は放映されるだろうと思っていたのに、何と三十八話（そのうち三本は再放送分が入っている）で完結することになるという。
原因はやはりオイルショックの影響によるもので、日本の経済状態の先行きの不安感から、ス

ポンサーはまず宣伝費の削減を考えたようだ。

こんな事情で『キャシャーン』は予定のシリーズ構成を大幅に変えなければならないことになった。シリーズ後半の何本かがバタバタと畳み込むように製作され、番組は終結したのである。

それから三カ月後、放送開始から二年目を迎えた『科学忍者隊ガッチャマン』も幕を降ろした。タツノコハード路線の代表作品が、二本ともブラウン管から消えたのだ。

一九七四年から一九七五年には、装いも新たに生まれ変わった『昆虫物語新みなしごハッチ』が、短編帯番組として『ウリクペン救助隊』が、そして『紅三四郎』を元祖としたようなハードアクション作品『破裏拳ポリマー』が放映されていた。

『破裏拳ポリマー』は、当時流行していたカンフー映画にも似た格闘技アクションにコメディータッチの要素を絡めた、一風変わった作品だ。実はこの作品は海外でも放映されており、『マッハGOGOGO』や『科学忍者隊ガッチャマン』同様に大勢のファンがいる。

その中に、イタリアでこの作品を観て大ファンになったロベルト・フェラーリ君がいた。彼は、青年期に入るとイタリアでマンガ家として活動するようになり、日本でも講談社の「週刊モーニング」で仕事をしていたという。

その彼が、ローマで九里一平さんと出会ったことが縁で、タツノコプロへ来ることになった。見学ではなく入社である。

現在タツノコプロのスタジオでイラストや原画の仕事をしながら修業中の彼は、日本語がペラ

ペラで、我々も書けないような難しい漢字まで書ける。そのうえ日本のアニメのことなら、彼に聞けば大抵のことは分かるという博識な人物なのだ。

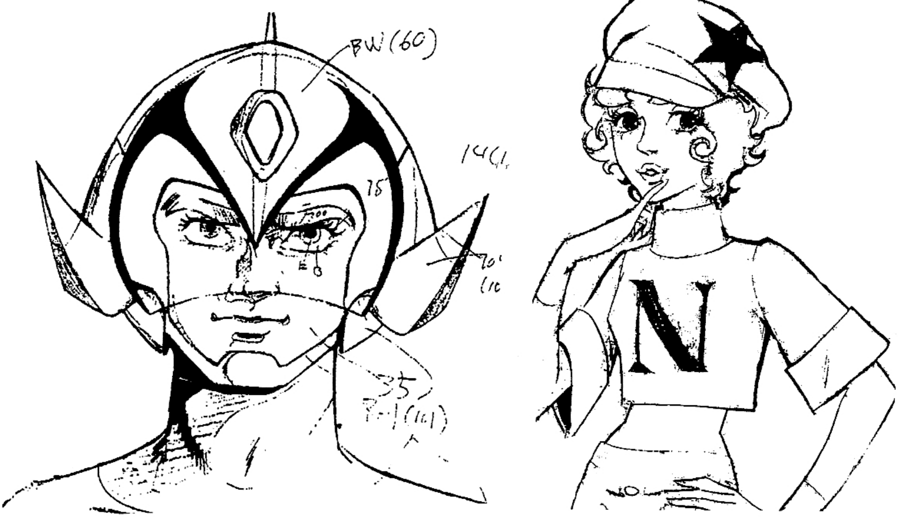
絵には徹底的なこだわりを持っており、吉田竜夫社長に彼の絵を見てもらうことが出来ないのが、実に残念でならない。

この人も、タツノコプロに新しい風を吹き込んでくれる一人だと私は思っている。

さて、ロベルト君を魅了した『破裏拳ポリマー』の放映がＮＥＴ系（現テレビ朝日系）で始まったのと時を同じくして、フジテレビ系列で『てんとう虫の歌』という作品が放映された。あの『いなかっぺ大将』と同じ川崎のぼるさんの作品だ。

監督の役目は、当然のように私に回ってきた。

脚本は鳥海尽三さん、酒井あきよしさんなど



『破裏拳ポリマー』は、1974年に放映された。メカや道具も登場するが、あくまでも肉体アクションに重点を置いて製作されている。主人公・鎧武士は、オレガー博士が発明した“ポリメット”の力により、無敵の戦士・ポリマーに転身！ “破裏拳流”を駆使して悪党共を一掃する。ヒロインの南波テルは、個性的なファッションが魅力のキャラだ

が担当し、演出にも案納正美さんや高橋資祐さん、原征太郎さんなどのおなじみのメンバーが揃った。作画監督には林政行さんや川端宏さんに加え、後年マンガ家として雑誌で活躍する源田秀夫さん（マンガ家名は、あや秀夫）らが参加した。

そんなある日、九里一平さんと企画の話をしていると、聞き慣れない言葉を耳にした。「スキャニメイト」という言葉である。

九里さんは新しいことが大好きな人であるから、話に力が入る。

「東洋現像所（現イマジカ）で、画像をコンピュータで描くことが実用化されてきていて、コマーシャルなんかでボチボチ使われだしたようなんだが……」

「スキャニメイトと言うんだそうだけど、それをテレビアニメにも利用してみませんかとセールスされているんだ」

九里さんは熱っぽく「スキャニメイト」が何であるかを説明してくれたが、正直なところチンプンカンプンだった。それでも、なんだか面白そうな話だし、だんだんと興味が湧いてきた。

確かに、テレビコマーシャルで文字が突然崩れて変形し、別の文字や図形になったりする画面は、私も観たことがあった。後で知ったのだが、これはコンピュータ・イメージ社というところで開発されたハイブリットコンピュータ・システム「スキャニメイト」というもので、ビデオアートの分野で多用されつつあったシステムだった。東洋現像所がこれを購入し、すでにＮＨＫの番組のオープニングタイトルなどに使用していたという。

確かに、人間の手では絶対に描けない画面を作り出すというのだから、興味を惹かれる。しかし問題は、我々が製作しているテレビシリーズのアニメにどう利用出来るかということだ。

「その画像を作るには、コンピュータのリース料なり使用料なりが、相当にかかるんでしょう」

私の質問に、九里さんはヒザをのり出して言った。

「それなんだよ。普通ならかなり高額な料金になるらしいんだけど、もしアニメのテレビシリーズなんかで常時使用出来るようになれば、必然的に料金もお安くなると担当者が言うんだ。とりあえずは実験という名目で使用してもらっていいとアチラさんがおっしゃっているから、我々も、どんなものなのか試してみようよ」

と、こんな結論が出て、私はその後実験のために、何度も品川の東洋現像所ビデオセンター（現イマジカビデオセンター）ヘスタッフと共に足を運んだ。

いつも寒い（機械のために室温を低くしてあるそうな）コンピュータ室の中で、オペレーターの人達との絵素材作りのための綿密な打ち合わせが、何日もかけて行われた。こうして出来上がった映像が、後の『タイムボカン』のメカブトンのタイムトラベルシーンなのだ。

実験の成果に思いの外満足した私は、さっそくこの映像をテレビシリーズ用のパイロット版に挿入した。人間では想像もつかない画像を生むところにコンピュータの特性があり、私はその魅力にとりつかれた思いだった。特にSF作品にはもってこいの感じがして、その後もタツノコプロのSFやファンタジー作品に何度も使用するようになる。

この時作った『タンマー大混戦』のパイロットフィルム（十五分程度のもの）は、セールスにかけてもスポンサーがつかず、一九七五年までフィルム倉庫で眠っていた。今になって考えてみると、ギャグ作品として企画したものに、なまじコンピュータ画像などが入ったため、作品の真意がクライアントに伝わらず、戸惑いを招いてしまったのかもしれない。

こうして『タンマー大混戦』は、しばらく忘れられた状態になるのだが、このスキャニメイトは、はからずも次の作品で大きな役割を担うことになる。

タツノコプロのハードSFアクション路線第三弾として企画された『宇宙の騎士テッカマン』の製作がクランクインしたのだ。この作品はＮＥＴ系（現テレビ朝日系列）で放映が決定したもので、シリーズ前半を私が、後半からは鳥海永行さんが監督を担当した。

私はＳＦ大好き人間であるから、当時『てんとう虫の歌』を担当をしながらも『テッカマン』には意欲を燃やしていた。オープニングには、どうしてもスキャニメイトを使いたいと考えていた私は、再びビデオセンター通いを始めた。

最終的にどんな画像に仕上がるかは、コンピュータとオペレーターの腕にかかっており、オペレーターは、まずオープニングの音楽を聴かせてほしいと言って、絵素材とにらめっこしていた。出来上がった画像に主題歌がつくと、スキャニメイトが驚くほど効果を上げていることを思い知らされた。他社の作品でも、それまでにこんな映像のオープニングは観たことがなかった。

さて、『宇宙の騎士テッカマン』は『科学忍者隊ガッチャマン』『新造人間キャシャーン』に続

くタツノコプロSFアクション作品の第三弾で、当初は一年間の放映を予定してシリーズ構成がなされていた。

メンバーは脚本陣に鳥海尽三さん、陶山智さん、酒井あきよしさん、永田俊夫さん。演出陣には鳥海永行さんといった、それまでのタツノコプロのSFアクション作品に関わってきたおなじみの面々が揃っていた。キャラクターデザインには天野嘉孝君、メカニックデザインは大河原邦男さんなどが担当した。吉田社長や九里一平常務はプロデューサーとして全体を総指揮。中村光毅さんが美術監督として名を連ねていた。作画陣には須田正己さんや二宮常雄さんが、作画監督を必要とせずに作画を担った。二宮さんは、『ガッチャマン』での特訓を経て、ついにはハード路線でもトップを走るアニメーターに成長していた。



『タイムボカン』オープニングのワンシーン。スキャニメイトでコンピュータ処理された画像は、当時としては画期的だった。その後も『宇宙の騎士テッカマン』のリープ航法シーンや『ポールのミラクル大作戦』の不思議議な扉をくぐり抜けるシーンで使用されている。ちなみに『タイムボカン』は、TVシリーズ国内初のCG映像使用作品となっている

『宇宙の騎士テッカマン』は、宇宙を舞台にした壮大なSF大作である。しかし、以前からアニメ業界では、宇宙というのは冷たいものとされていて、視聴者が親しみにくいという定説があった。この作品はそういう意味からも、スタッフにプレッシャーのかかる作品だった。

まず第一に、宇宙でのアクションシーンが問題だ。舞台が無重力の宇宙であるため、地上での戦い方とは違う形でなければならない。

そこで演出陣は、棒などを手に、無重力を想定した宇宙でのアクションシーンの殺陣をつけてみた。いつものことだが、アニメーション作品にもアクションの殺陣師がいてくれたらなァ……と痛感させられる瞬間である。

我々演出陣は、頭の中でキャラクターの動きを考え、絵コンテにしなければならないのだが、やはりこれには限界がある。いわゆる肉弾戦や格闘技のシーンには、たとえアニメであっても、殺陣をつけて、しっかりとしたアクションを作るべきだと私は思う。

それでも当時は、宇宙での格闘シーンは目新しかったのか、視聴者にはかなり強い印象を与えたようだ。これは音響に助けてもらった部分も大きいと思う。

初めてのアフレコ時には、まだ主人公がどんな声を出して戦うかなどといったことが我々スタッフにもハッキリとは分かっておらず、出たとこ勝負みたいなところがあった。つまり、声優さんにいろいろと演技をしてもらった上で、その中からイメージにあったセリフを選択して使わせてもらおうというやり方だったのだ。

こうして何度もテストを繰り返している時だった。『破裏拳ポリマー』にひき続いて『テッカマン』の録音監督になった本田保則(ほんだやすのり)さんが、「それだ」と言い出した。ヨロイを着たようなスタイルで、あまりモノを言わずに、ただひたすら「トォー」とだけ叫びながら、敵のメカを叩き切る。本田さんは、この「トォー」に少し細工を施して、いかにも騎士ならではの声にしようと考えたのだ。歌舞伎調のこの声は、テッカマン独特の格闘時の気合いとなって、ピッタリとハマッた。このようなアイデアは録音現場で偶然に発見されることが多いが、そこには録音監督としての資質と技量がなくてはならない。

ちなみに本田さんは、当時はタツノコプロの社員だったが、現在は退社して、『ちびまる子ちゃん』などの録音ディレクターとして活躍中である。

このスキャニメイトで一応の成功を納めた私は、この後も『タイムボカン』やファンタジー路線の『ポールのミラクル大作戦』でこのシステムを使用した。

しかし、コンピュータ画像はすでに次の新しい段階へと進化を続けていた。映像は常に開拓であり、一つのパターンが出来上がると、その瞬間にその映像はもう古くなっているのである。

こうして我々もまた、次のステップを踏むことになる。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 05

証言しよう！ 九里一平（くりいっぺい）

小柄で痩せているが、凄い親分肌でした

笹川さんと出会った当時は、お互いマンガ家だったんです。雑誌の連載の仕事が忙しくて、出版社の方に手伝ってくれる人を捜して欲しいと頼んで紹介されたのが笹川さんだったんですよ。それが初対面になりますね。

僕は笹川さんに「アニメーションは面白いですよ」と言われてからアニメに興味を持つようになったんです。確かにアニメは雑誌よりも臨場感があって、音楽や声も入れられる。キャラクターを生き物として作ることができる点に魅力を感じたんですが、アニメ製作にはお金がかかることが分かっていましたから、実現するとは思っていませんでした。それが、兄の吉田竜夫を中心にタツノコプロを設立して現在に至ってしまった。火付け役は笹川さんなんですよ。あれ以来、僕と笹川さんは切っても切れない縁が続いています。

タツノコプロの初期の頃は、「笹川の親分」というニックネームがあったんです。彼は小柄で痩せているのに、凄い親分肌なんですよ。普段はあまり細かいことは言わないのに、ここぞという時に「こうしよう！」と言って決めてしまう。ストーリーも絵も出来る人だから、何かあるとみんなが集まってくるんです。笹川さんは、それくらい影響力のある人なんですよ。



『タイムボカン』シリーズはもちろんですが、新たなオリジナル作品で、ぜひもう一度花を咲かせてほしい。何か企画があがれば、僕は真っ先に応援したいと思っているんですよ。

PROFILE

九里一平／タツノコプロダクション副社長

京都府出身。本名・吉田豊治。吉田兄弟の末っ子で、現在はタツノコプロダクション副社長を務めている。監督からキャラクターデザイン、プロデュースまで、タツノコ作品に広く関わっているクリエイターでもある。

撮影／松田和弘

第12章　発進！ タイムボカンだペッチャ

我が家が、やっと完成した。

完成時には吉田竜夫社長をはじめ多くの社員を迎えて、ささやかな披露会を催すことが出来た。庭の植木は吉田社長が贈ってくださり、どうやら家のカッコもついて、私は一つのことをなしとげた満足感を感じていた。

こうして新居が完成してからは、スタジオまで徒歩で一分という誠に恵まれた通勤環境となり、サンダル履きでも出かけられるようになったのである。

夜中の編集作業やラッシュ試写の時も、夜遅くまでスタジオで待つなんていうことはなくなった。場合によっては、そういう時間は家に戻って待機させてもらった。現像が真夜中に出来上がったとしても、フィルムがスタジオへ着いた時に電話をしてもらえば、一分後にはスタジオ入りして試写を観ることが出来るのだから、こんな楽なことはない。

その代わり、熱を出して休んでいても、病床へ背景やらセル画を運ばれて、背景合わせ（撮影

に出すための作業）をさせられたりもした。また通勤距離が近過ぎるために運動不足になり、ストレスが溜まった。やはり何事も過ぎるということは、あまり良いものではない。

さて、そんな新居にようやくなじんできた頃、『タイムボカン』の製作の話が持ち上がってきた。この作品は一九七二年頃から企画案が作られていたもので、『タンマー大混戦』という仮題がつけられていた。私が、スキャニメイトの実験用素材として使った作品だ。だがそのパイロットフィルムは、三年間もズッとお蔵入りをしていたのである。

『タイムボカン』のスポンサーはタカトクトイスという玩具メーカーだった。私から言うのもおかしいが、よくあの作品を目に留めていただいたものだと思う。何年もお蔵入りしてしまった企画が、再び目覚めるチャンスを得るという例は、めったに無いのである。

放映時間も最高で、土曜日の午後六時三〇分という非常に恵まれた時間帯だ。

私達は、再度企画の見直しを行い、スタッフの編成に取り組んだ。当然の成り行きで総監督は私が引き受けたが、ギャグのセンスの良い演出や作画のメンバーは『てんとう虫の歌』から離れることが出来なかった。『てんとう虫の歌』は放映期間を二年に延長していて、スタッフの手が放れるまでにはまだ一年以上も残っていたのだ。

今になって製作年表を改めて見直してみると、私は『てんとう虫の歌』と『タイムボカン』という二本の作品に同時に関わっていたわけだが、どうしてこんなことが出来たのか、我ながら不思議でならない。二つの作品の絵コンテのチェックを同時にすることは、どう考えても物理的に

無理があるような気がするのだが、年表は確かにそれを物語っている。やっぱり若さのパワーで頑張っていたのかなァとも思う。いい加減な仕事をしていたという見方もあるかもしれないが、それは断じてなかったと自負している。

おそらく、スタッフに助けてもった部分が多かったのだろう。ポイントだけを押さえて、あとは信用するスタッフに任せていたからこそ、ソレが出来たのだと思う。

ある日私は、実に恐ろしい夢を見たことがある。これは今でも憶えているくらいだから、相当に鮮烈な夢だったのだろう。その夢とは、会社で机に座っているのは私一人で、他には誰もいなくなってしまった夢だったのである。

私以外の全員が退社してしまって、ガランとした部屋には主のいない机やイスが乱雑に放り出されている。この忙しい時に、スタッフが誰



ある夜、笹川氏は思い出すのも恐ろしいイヤな夢をみた。今まで同じ目的を持って共に働いてきたタツノコプロの社員が、突然、自分一人を残して誰もいなくなってしまうという壮絶な内容だったのだ。すべてのセクションの人達が退社し、タツノコプロには笹川氏以外には“だ～れもいなくなった”のである（イラスト／笹川ひろし）

もいないなんて……。私は恐ろしさのあまり、しばし呆然として、泣き出したくなる気持ちを抑えるのに必死だった。

実はこの夢と似たようなことが、この時期によく発生していたのである。様々な理由で退社して行く人が増え、送別会ばかりが多く、うんざりしていた時期だった。タツノコプロの創立以来、人の出入りは何度かあったが、この時期は特にそれが重なってしまったのだ。

経済的な理由が一番多かったと思うが、給料のアップを望む社員と、折り合えない事情のある会社側との間に立って、中間管理職である私や部長クラスの人達は、作品作りとは関係のない苦労を強いられていた。

この頃はアニメ業界が活発になってきた時期で、アニメ会社も増えており、アニメーターはどこへ行っても食いっぱぐれがないと言われていた。どこの会社も人材不足で、他社からの引き抜きもよく行われており、「アニメ界の戦国時代」と言われるようになっていた時期だった。誰がいつ退社してもおかしくない状況だったのだ。

「最後に残るのは誰だろうなァ……。君か僕か、どっちが最後までいるだろう……」

こういう状態の中で、私は古くからの付合いである原征太郎さんと、よく冗談半分にこんな話をしたものである。

各アニメ製作会社が韓国に外注を出すようになったのは、この頃のことである。タツノコプロも例外ではなかった。

今でこそ韓国は簡単に往復が可能で、海外という大げさな意識を持たなくなってきているが、当時はまだトラブルが多く、不安も大きかった。

それでも製作は続けなければならない。放映に穴を開けることは、絶対出来ないのだ。退社する人が増えると、残ったスタッフの仕事量は必然的に増加した。

特に頼りにしているセンスのいいスタッフに去られる時は、何ともせつない思いがして、まるで恋人にふられたようなヘタリ方をしてしまったりした。そんなことが何度も続くので、私はついに「もう絶対に送別会には出ないぞ」と、みんなの前で宣言した。

こんな状態の中で見たのだから、例の恐ろしい夢は現実味を帯びていた。

私は、タツノコ作品を一緒に作っていく人材が真剣に欲しかった。とはいっても、演出家として仕事が出来る人はオイソレとは見つからない。まったくもって八方塞がりである。

「なんとかしなければ……」

そこである日、私はついにある決心をした。遅まきながら、種を蒔こうと考えたのだ。つまり、新人の発掘と養成である。

確かに、一人の演出家が育つのには、最低でも一年はかかる。今すぐにでも欲しい人材をこれから育てるなどということは、悠長な考え方なのかもしれない。しかも、この忙しいのに誰がその演出家の卵の面倒をみるのか。ここは養成学校でもなければ、教習所でもない。戦場なのだ。

それでも、あえて演出家の育成をするしか方法がないと、私は心に決めていた。

私はさっそくこの件を社長や専務、常務に進言した。

養成には当然お金がかかる。即戦力にはならないわけだから、外部から間に合わせの人を連れて来る方がいいという意見も出たようだが、最終的には私の意見に賛同が得られた。

こうして新人演出家の募集が行われた。この募集が、将来のタツノコプロの中心的演出家として、アニメ業界に新しい波を巻き起こす人達の誕生のきっかけになったのである。

人材募集は一九七五年の秋に行われ、予想よりはるかに多い応募者を得た。そのため面接は数日に分けて行われた。

その結果、演出候補者三人と女性アニメーター候補二名が採用された。「候補者」と言わなければならない理由は、実際に養成してみなければ戦力になるかどうか分からないという不安要素が含まれていたからである。

さて、こうしてめでたく採用された新人達は、なぜか全員がアニメファンではなかった。真下(ましも)耕一(こういち)君、植田秀仁(うえだひでひと)君、西久保利彦(にしくぼとしひこ)君の三人が演出候補として選ばれたのだが、三人とも実はまだ大学在学中の身で、来年春の卒業見込みという人達だった。そこで、春までの期間を養成期間とし、その結果を見たうえで演出スタッフとして本採用するか、あるいは別の部所へ配属するという方針が立てられた。幸いなことに三人とも国分寺や国立などに住んでおり、タツノコプロに通うには便利だった。

こうして三人の演出候補者達の、学業とは別の勉強がスタートした。

後でわかったことだが、植田君だけはマンガ家志望だったとかで、カタい職業の父上は困った息子だと頭を悩ませていたという。

妙にアニメずれしていない三人は、とりあえず演出部へ仮配属された。後に植田君が言っていたが、原さんや鳥海さんを筆頭に、みんな怖い人達に見えたらしい。

まず彼らは、アニメーションとは何ぞやということを知るために、試写室で、今まで先輩達が作り上げてきた作品を観つづけた。テレビで放映された作品であるから、それまで一度や二度は観ているだろうが、自分達が関わるとなると見方が違ってくる。三人はむさぼるようにフィルムを見続け、その度に新しい発見やショックを心に受けて興奮していた。

先輩達の演出に対する考え方やテクニックも、時間をかけてじっくり伝授されていった。原征太郎さんや鳥海永行さん、布川郁司さんなどの指導は特に厳しかったようだが、こうした指導は、今では大いなる財産として彼らの血となり肉となっているだろう。

三人は、次の年の春に無事大学を卒業し、正式にタツノコプロの社員になることが決定した。三人が希望に胸をふくらませていたこの時期に、私は彼らにとんでもないイタズラをした。

それは四月一日のコトで、まだ三人は正式な部署への配属が決定していなかった。入社は出来たものの、本当に演出家になれるのかどうか、一番気になっていた時だったに違いない。

私は昼休みになると、三人を伴って近くの喫茶店に行った。大事な発表をするからと言っておいたので、三人とも少し緊張気味だったようで、どこかギコチない。

頃はよし……。私は、ちょっと深刻な表情を作って大事な話というのを切り出した。
「君達は今日まで、養成員として頑張ってきたよね」
私は、こんな感じで話を切り出したと思う。
「それで、その結果を発表したいと思うんだが、心の準備は出来ている？」
「は、はい」
「他の部所へ配属される可能性もあるんだけど、それでもいい？」
「は、は、はい」（この声は蚊の鳴くような小さな声）
「じゃあ、まず、真下君から……」
私はこの時、資料のようなものは何も手にしていなかったし、ここは喫茶店だ。こんなところで重大発表が行われるのはヘンだとは思わないのかと思いもしたが、彼らは耳を象のように大きくして、私の言葉を一言も漏らすまいとしている。私は話を続けた。
「真下君は絵がイマイチなので、演出はちょっと難しいから、総務部へ……」
「えっ、総務部……？」
「植田君は、絵が描けるので、演出家よりもアニメーターに向いているという結論で、動画部へ」
「ど、ど、動画部ですか。そうですか……」
「西久保君は、人付き合いが上手だし、いつも四角いカバンを持って通勤してくるから営業部に入ってもらうことに決まったんだけど……」

「は、はい。そうですか、営業部ですか……」
三者三様、頭を垂れ、ガックリ肩を落としていた。誰かがフーッとため息をついて、その場の空気が重くなった。さすがの私も、その雰囲気にこれ以上耐えられなくなってきた。
「ところでさ、今日は何の日だっけ?」
私はそう問いかけてみたが、三人とも上の空で、誰も返事をしてくれない。
「四月一日だよね」と、私は自分で言ったみた。それでも、まだ誰もそんなことなど関心がないようで、必死に平常心を装っていた。
西久保君は、四角いトランクみたいなカバンを持ち歩いていたことを後悔しているだろうなァと思うと、おかしさが込み上げてくる。横溝正史の探偵小説に出てくる金田一耕介が持ってるような茶色のカバンで、とても西久保君に似合っていたのだが、そのカバンのために営業部



エープリル・フールの日、笹川氏は研修中の若手3名（植田、西久保、真下）に対して軽い気持ちでイタズラをした。演出部志望の西久保氏に『人付き合いが上手だし、いつも四角いカバンで通勤してくるから営業部に入ってもらうことに決まった』と伝える笹川氏。はたして、西久保氏の運命やいかに……（イラスト／笹川ひろし）

へ配属とは、我ながら上手いウソをこしらえたもんだと、内心有頂天になっていた。よく考えれば、こんなアホらしい理由で配属先が決定されるわけがないことは、すぐ分かりそうなものだが、なぜか彼らはそれには気がつかなかった。

そのうち誰かが大きな声で言った。

「あー、やられた！」

やっと気がついたのだ。

「今日は、エープリル・フールじゃないか」

誰が言ったかは忘れてしまったが、それからは大騒ぎ。

「えー、じゃあ、今の話は全部ウソなんですか」

「ひどいですよ。そんなー」

三人は、怒り半分、笑顔半分で、私に詰め寄った。

実はこの日は四月一日。世にいうエープリル・フールの日だったのである。で、私はそれを実行に移して笑いをかおうと思ったのだ。それも、ちょうど昼食時が近づいて、「今日は何を食べようかなァ」などと考えていた時に突発的に思いついた、ちょっとしたイタズラだったのである。当然、正式な配属については昼食後に役員を交えて発表する予定でいた。

悪意はまったくなかった。それより私の頭の中は、三人にウソがバレるんじゃないかという心配でいっぱいだった。私はおかしさを耐えて、イタズラが見破られないように心がけて演技をし

たのである。その努力と、あまりにもグッドタイミング（私にとって）だったことが相まって、彼らはすっかり私のウソに引っ掛かったのである。

私は話をしている途中で、三人があまりにも真剣なので、何度かイタズラを止めようかと思ったのだが、彼らのはまり具合が予想以上だったので、それが出来なかったのだ。

「それにしてもビックリしたなァ。こんなのアリですか？」

「僕達の今までの養成期間は、何だったのかと思いましたよ」

「部長は、そういうことを言う人だったんですね」

もう、私の信用はガタ落ちである。今でも彼らに会う度にこの日のことを責められている。私も悪ノリしすぎたと、本当に反省しているのだ。

言うまでもないが、この日ひどい目に会った三人は、その後タツノコプロの演出家として大活躍をすることになる。彼らは三人が三人とも、素晴らしい才能を天から授かっていて、現在でも引く手あまたの人材だ。

あの日、三人はめでたく演出部に配属され、真下君と植田君はさっそく『タイムボカン』班に、西久保君は『てんとう虫の歌』班に組み入れられた。とは言っても、すぐに一本の作品を任されるというものではない。演出助手という役名は聞こえがいいが、いわゆる雑用係である。先輩達のさらなる指導のもとで、彼らが本当の戦力になるまでには、それから数カ月を要した。

しかし新人が入ってきたことで、淀んでいた流れに目に見えぬ変化がもたらされ、先輩達にも

良い刺激になったようだ。

私は三人になるべく早く一本立ちしてもらおうと考え、少々不安ではあったが、実戦に参加させることにした。仕事のノウハウは実戦で憶えてもらうのが一番早道だと思ったのである。『タイムボカン』はこうして新しい戦力を得て、布川郁司さんなどのベテラン組が主流となって製作がスタートした。

作品の内容は、ＳＦギャグアニメという一風変わったもので、企画の段階でキャラクターデザインをした吉田竜夫社長も、この作品に限っては描くのが楽しそうだった。天野嘉孝君もこの作品で大いに活躍し、師匠の吉田社長や九里一平常務を脅かすほどの実力を身につけていた。

敵キャラのボスを女性にしようと思いついたのが誰だったかは定かではないが、吉田社長は特に力を入れて描いていた。美女を描かせたら吉田社長の右に出る者はいないと言われていただけあって、美しい女ボス「マージョ様」は絶品である。

そして同じく女性キャラで主人公の一人である「淳子（じゅんこ）」は、唇に入った白いハイライトがなんとも清純なお色気を感じさせて、私の好みのキャラクターの一人となった。

男性の悪役二人も、実に刺激的な表情に描かれていて、どちらも人間離れがしているところが素晴らしい。女ボスを交えたこの三悪は、これから後も息の長い活躍をすることになるのだが、もちろんこの作品が始まった頃は、誰一人としてそんな予想はしていなかった。『てんとう虫の歌』を除けば、この時期は二クール（二十六本）の作品が多く、『タイムボカン』にも、それほ

ど大きな期待は持っていなかったのだ。
ところで、ボヤッキーのモデルは誰かというのがスタッフの間で話題になったことがある。デザイナーである社長に問うてみたが、ニヤニヤするだけで答えてくれない。当時社内を賑わしたのは私がモデルだという説と、同じ『タイムボカン』の演出スタッフだった布川さんに違いないという説だった。互いに「俺じゃない」と言い張って、この決着は未だについてはいない。
そういえば、もう一人ソックリな人がいる。それは、このボヤッキー役の声優の八奈見乗児さんで、本当にソックリだ（失礼）。顔で配役を決めたわけでもないのに、よくこんなにソックリな人が選ばれたものだ。偶然とは本当に不思議なものである。声優さんとキャラクターが似ていると、その作品は当たると前にも記したが、『タイムボカン』もその通りになったわけだ。
だがキャラクターを描いている段階では、我々はまだ八奈見さんのことをよく知らないわけだから、「八奈見乗児モデル説」はまずあり得ない。と、なるとやっぱり笹川か、布川かという線が一番濃厚ということになる。
ところで、この作品になぜ『タイムボカン』というタイトルがついたかについて説明しよう。
時間旅行はSF作品では主要なテーマの一つで、昔からH・G・ウエルズの『タイムマシン』は有名だ。私達も一度は挑戦してみたかった素材の一つである。したがって、時間を扱う作品だから「タイム」という言葉を使うのは自然に決まったのだが、その後が問題だった。
仮題としてつけた『タンマー大混戦』は的を射たタイトルではあるが、ちょっと平凡でもある。

そこで、勢いをつけて爆発音にしてみたのだ。「タイムドカーン」とか、「バカーン」とか「ズドーン」などというのもあったような気がする。最終的には、爆発音であると同時に、航空母艦のようにメカの母艦的存在という意味を含めて、「ボカン」にしようということになったのである。

登場人物の名前も、マージョは「魔女」だし、「いつもぼやいてばかりいる」からボヤッキー、「悪さばかりする」からワルサーと、いずれもダジャレが入っていて面白い。

よく、「ノリで作る」というが、会議でノリノリになると、奇妙で奇抜なアイデアがとめどもなく出てくるものなのである。そして、こんなアイデアを、湖畔亭（よく企画会議で使う旅館）あたりで、ゆっくり湯につかりながら考えている時が、実は一番楽しい時なのだ。

脚本（企画も含む）には、鳥海尽三さん、柳川茂さん、金子祐（かねこゆう）さんなどのギャグ作品好きの人達が執筆に当たり、美術とメカデザインはまたまた中村光毅さんが担当となった。あの「メカブトン」のデザインは中村さんによるものなのだが、『タイムボカン』のメカ第一号にカブト虫が選ばれたのには、ちゃんとした理由がある。

この企画が考えられた時期は、まだスタジオの周りには林が多く、夏になると窓からバシッ、バシッと虫が飛び込んできた。この飛び込んでくる虫に多かったのがカブト虫なのである。現在なら、かなりの高値で売れそうなヤツばかりだった。私はそうしたカブト虫を見て、主人公達の乗るタイムマシンはカブト虫型にしようと思いついたのである。カブト虫といえば昆虫界の大物だし、子供達もきっと好んでくれるだろうという計算も働いていた。

私はさっそく、中村メカ製作所へデザインを依頼した。真っ黒な強そうなマシンを予想していた私は、青いボディに白と赤のラインが入ったマシンにはちょっと驚かされたが、その明るい感じにすぐにナットク、満足したのである。

製作が正式決定して以降、作画は着々と進行し、それと併行して声優の選出が行われた。主人公の男の子・丹平には太田淑子さん、同じく主人公の女の子・淳子には『いなかっぺ大将』で私にはお馴染みの岡本茉利さん、チョロ坊というロボットには桂玲子さんが配役された。そして三悪には、マージョに小原乃梨子さん、グロッキーに八奈見乗児さん、ワルサーにはたてかべ和也さんが決定した。

残るは音楽である。ここで私は、またもや運命的な出会いをすることになる。

作曲家の山本正之さんと巡り会ったのだ。『タ



タツノコプロ主催の忘年会での記念写真。笹川氏と『タイムボカン』シリーズの三悪の声を担当している声優・八奈見乗児氏（左）、小原乃梨子さん（中央）、たてかべ和也氏（右）といった豪華なメンバーが揃っている。『ヤッターマン』に登場するボヤッキーのモデルでは……？　と噂されている二人が一緒に写っている貴重な写真でもあります

イムボカン』がシリーズとして続けられたのは、彼の力があったからと言っても過言ではない。
私はこの『タイムボカン』を、ただのギャグ作品ではないものにしたいと考えていた。そのためには、正義の味方と敵の戦い方からしてストレートなものではなく、これまで見たこともないような滑稽な戦い方でなくてはならないと思っていた。野球で言えば、直球ではなく変化球で勝負をしようと思っていたのである。
そんな思いで聴いた曲がコレだったのだ。
「こりゃ、今まで聴いたことのない音だ」
私は、そう直感した。その頃のアニメソングは、アクションヒーロー作品にはソレ行け調の曲が多く、ギャグ作品では極端にスローテンポか音頭調、あるいは演歌っぽいものが多かった。だが山本さんの作った主題歌は、力の抜け具合が、宇宙遊泳でもするような軽い感じで、しかもそれが快い。これこそが『タイムボカン』の作品イメージにピッタンコの曲だと気がつくのに、そう時間はかからなかった。
だが、吉田社長や鳥海さん達は音楽にも造詣が深く、きっと複雑な思いで聴いていたに違いない。直球が投げられて来るかと思ったら、変化球の、それも曲がって落ちるシンカーのような球だったのだ。意見を言おうにも、つかみどころが無いような感じがしたのではないだろうか。
山本さんと別れた後も、このオープニングに対する意見は賛否両論で、エンディングの曲をオープニングに使った方が良いのではという意見もあった。エンディングテーマの方は誰にも合う

ように作られた曲で、三悪が歌う面白い曲だったのだ。
オープニング映像が完成すると、その山本節がこの作品にピッタリはまることが証明された。スキャニメイトの効果とスローなメロディが奇妙に調和して、不思議なムードを醸し出していた。
後に山本さんに尋ねたところ、山本さんが作曲依頼を受けた時に受け取った資料は、文章のみの企画書だけだったと言う。映像のイメージがないままに作曲したという例の曲がブラウン管に登場したのは、一九七五年十月四日の夕方六時三〇分だった。
初放送日というものは、何度体験してもいいものである。私達スタッフはスタジオの一室で乾杯をしながら観たのだが、まさに「やったね」の心境であった。
さて、『タイムボカン』が放送されると、視聴者の戸惑いが伝わってきた。
タイムトラベル作品が大好きというSFファンは多く、そういう人達は『タイムボカン』を真面目な時間テーマのアニメと思っていたようだ。しかし、一話から二話、三話と観ていくうちに、これはそういう類の作品とは違うぞと気づき始めた。中にはそれが不満だった人もいたようで、アレキサンダー大王が年寄り過ぎだとか、年代と登場人物がおかしいとかいったクレームも入ってきたのである。「ふざけない方がいい」という指摘まであり、かえって私の方が戸惑ってまった。笑ってもらうために作っているのに、ふざけるなと言われては困ってしまう。
そうした意見が出てきたのは、放送開始当初の視聴率が悪くて、関係者から不安の声がボツボツ出始めた時期だった。雑誌でマンガ連載でも先にしていれば良かったのかもしれないが、ギャ

グなのかシリアスなのかがハッキリ視聴者に伝わらなかったのが原因だろう。
しかし第四話ぐらいになると、ようやくこれは、お笑い作品なんだという認識が視聴者に伝わったとみえ、視聴率は次第に上昇してきた。
視聴率とは不思議なもので、この数字によって製作者達はオロオロハラハラさせられる。視聴率が上がってくるとスタッフ全体に活気が出てきて、さらにノリノリ状態になる。そしてそれがまた視聴率にはね返り、さらに活気が出るという例は数多くある。もちろんその逆もあって、そういう場合は生活全体が落ち込んでしまうような気分にさせられるのである。
幸いその時期以降、『タイムボカン』は高視聴率に支えられ、我々スタッフも大いに気を良くして製作に励んでいった。
話数が進むにつれて話のパターンが定まってきて、私としてはますます作りやすくなってきたと言おうか、製作に迷いが少なくなってきた。
どの作品でもそうだが、特にオリジナル作品というのは、方向性が定まるまでは暗中模索状態で、いろいろと迷いながら作ることが多い。『タイムボカン』は、そうした点では早い時期に進むべき方向性がハッキリ出て、ラッキーな進行状態が保てた作品と言えるだろう。
私がこの作品で描きたかったことは沢山あったが、その中で何よりも言いたかったことは、「どんな災難や非常事態にあっても、一パーセントでも可能性があったらあきらめちゃいけませんよ」ということだった。と同時に、「あと一歩でゴールインするという時でも、油断をしたら

ダメですよ」ということなのである。

番組中で三悪は主人公達を追いつめ、ついにあとボタンを一つ押すだけで勝利者になれるという瞬間がくる。しかし彼らはそこで油断をし、早々と乾杯などしている間に、突然主人公達に逆転されてしまう。追い詰められて、あわやこれが最後と言う時でも、知恵と勇気のパワーでそれをひっくり返すことが出来るのを、視聴者に知ってもらいたかったのだ。

もっともそんな理屈は通り越して、この逆転のプロセスが、ギャグ作品としての見せ場となっていった。こうしたシーンは、演出スタッフと私とで、じっくりディスカッションをしながら絵コンテを完成させていった。

アイデアが出ない時はイライラして部屋中を歩き回り、良い考えがひらめいた時は飛び上がるほどの嬉しさを感じた。私はアイデアが視聴者に先読みをされてしまったら負けだと、スタッフにいつも号令をかけながら作っていたのである。

だが、私には、まだわだかまりが残っていた。まだまだ中途半端な気がしてならなかったのである。『タイムボカン』は面白いけれど、遊び心がチョット足りないと感じていたのだ。

私は今度は、子供たちと遊ぶ心で対面しようと考えだしていたのである。

そうして生まれたのが、『ヤッターマン』だった。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 06

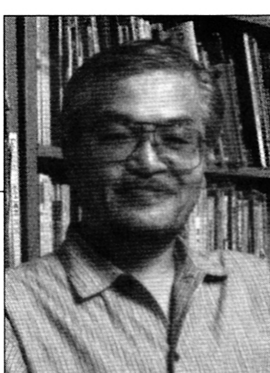
証言しよう！ 中村光毅（なかむらみつき）

足りない何かをプラスαしてくれる存在

笹川さんと初めてお会いしたのは、1960年代中頃だったと思います。笹川さんと演出家の原征太郎さんが東映動画（現東映アニメーション）でアニメーターとしての技術を得るために研修を受けていたことがあるんです。笹川さんは、もう忘れてしまっているかもしれませんが、私もその研修現場におりまして、ご挨拶したことを憶えています。

一番印象に残っているのが、『ドカチン』のオープニングフィルムの製作です。実写撮影を行ったシーンで、火山の模型を作り、花火やドライアイスを使って噴火させたんです。面白くて大はしゃぎしながら作ったんですよ。結果的には、努力したわりにはあんまり上手くいきませんでしたが……（笑）。別の作品の時には、エアガンでガラスを撃って割ることで、特殊な効果を得ようともしたこともありました。笹川さんはアイデアマンで、よくそんな実験的な試みを行っていましたね。

笹川さんは、すごく周囲に気を使う方で、仕事上でぶつかりあったことは一度もありませんでした。新番組の企画として出てきたデザイン案についても、必ず足りない何かをプラスαしてくれる、そんな存在でしたね。



タツノコ在籍時は、僕はメカデザインや美術を担当していて、とにかく忙しかったので、笹川さんと仕事場以外でのお付き合いは、あまりなかったんですよ。近いうちに同窓会でも出来るといいですね。

PROFILE

中村光毅／メカニックデザイナー・背景美術家

アニメ業界にメカニックデザインという分野を打ち立てたデザイナー。『機動戦士ガンダム』『伝説巨人イデオン』など、参加作品は数多い。デザインオフィス・メカマン代表。

撮影／谷口安芸裕

こんなこともあったっけ4

郷里のテレビ出演

『てんとう虫の歌』が終わりに近づいていた頃、私の郷里にある福島テレビから私に出演依頼があった。福島出身の芸能人やスポーツ選手、文化人などを県民に紹介しようという番組だった。福島出身の歌手や俳優は何人もいて、それほど珍しい存在ではなかったと思うが、マンガ家兼アニメーションディレクターというのは珍しいらしく、私に興味を持ったようだ。

郷里のテレビ局でもあるし、私は喜んで承諾した。するとその何日か後に、テレビ局のプロデューサーやカメラクルーが、わざわざ福島からタツノコプロのスタジオへやって来た。

プロデューサー氏の説明によると、まず私の仕事ぶりを撮影し、一週間後に私がテレビ福島へ行って生出演するという段取りだった。

こんな経験は私も初めてだったので、撮影はテレビ局の監督の指示通りに動いていたのだが、どうも妙な気分だった。絵コンテを描いているところや、動画をパラパラめくって注文をつけているシーンなどを撮影されたのだが、慣れないことでもあり、私は緊張しまくっていた。

そして、一週間後、私は福島テレビへ出かけて行った。
本番が近づいて、よせばいいのに私はネクタイを締め直した。わざわざこの日のために、色の鮮やかなネクタイをしてきたのだ。ところがこのネクタイが、もう一度結ぼうとすると上手くいかない。結局何度やっても上手に行かず、私はこのネクタイをあきらめた。いつもしているネクタイに取り替えてようやく落ち着いたのだが、骨折り損とはこういうことを言うのだろう。大事な時になるといつも思わぬハプニングが起きることを思うと、本番が思いやられた。
しかし不思議なことに、本番になると自然にテンションが上がってきて、司会のアナウンサーの質問にもにこやかに返答が出来た。緊張がほぐれてきたのである。スポットライトに照らされてカメラを向けられると、何だかいい気分になり、偉い人になったような気がしてくる。
実は私は、マンガ家を志す以前は、アナウンサーに憧れたこともあったのだ。とはいえ、現在でも会津弁の訛りが抜けない私では、おそらく無理な願望であっただろう。
この時の福島テレビの司会者は、元ＴＢＳにいたという人で、私がアニメディレクターになるまでの経緯を面白おかしく、ヨイショも交えて紹介し、番組を盛り上げてくれた。
手塚先生に師事したあたりの話題になると、「あの手塚治虫先生に認めてもらえたんですねぇ。嬉しかったでしょう。スゴイですよ」と、おだてブタがテーブルから飛び出してきそうな誉め言葉の連続だ。
会話と会話の間に、一週間前にタツノコプロのスタジオで撮影された映像が入った。私も初め

てその時の映像をモニターで観たのだが、結構よく映っていて、さすがにテレビ局の取材はソツがないと感心したものである。この番組は福島県内の人にしか観てもらえないわけだが、それが残念でならなかった。

ところが次の瞬間、このにこやかに司会者はタツノコ作品の映像が流れている場面で、「皆さん、ここにおられる笹川さんが、これを全部描かれたんですよ」と説明したのである。

私もいちいち「いえ、それは違います。何千枚もの絵を一人で描けるわけがないじゃないですか」とも言えず、笑顔でうなずいてしまった。心の中では、作画監督やアニメーター、キャラクターデザインの担当者に謝りながら、「ハイ、そうです。私が全部描いているんです」と言わんばかりに、司会者に相槌をうってしまっていたのだ。「どうせ、東京ではこの番組は観られないのだから大丈夫」と、私の心の小悪魔はささやいていた。

だから私は、この出演番組を福島テレビの人にわざわざ録画してもらって家に持ち帰ったのだが、会社の人達には誰にも見せることが出来なかった。

本当の私が小心者なのか、それともあつかましいヤツなのか、自分でもよく分からない。

番組が終了した後、私は実家へ向かった。今夜は久しぶりで実家に泊まる予定にしていたのだ。福島テレビがある福島市から私の実家の会津若松市までは、列車で二時間ほどの距離がある。久しぶりの磐越西線の揺れ心地は、実に快かった。テレビ局を出た時にはもう夜だったので磐梯山は見えなかったが、初めて上京してきた日のことが、この列車に乗るたびに思い出される。

実家では、家族が待っていてくれた。母などは私の出演した番組を観ていてくれたらしく、「よく映っていたよ」と嬉しそうに涙ぐみながら、手作り料理を勧めてくれた。

その翌日、親戚の家に行くために手みやげを買おうと菓子店に寄ったら、「あら？　昨日テレビに出ていたマンガ家の人でしょう」とお店のおばさんに声をかけられた。私は、有名人になった気分を味わったのである。

私には歳の離れた、同じネズミ年生まれの兄がいる。鉄鋼関係の会社に勤めていたこの兄は、人柄が良すぎるというか、人を疑うことを知らない人で、誰にでも気軽に話の出来る真面目人間だ。本当は検事になりたかったというだけであって、勉強が好きで頭脳も優秀の部類に入る人だが、この性格は検事向きではなかったように思える（名前は健治だが）。

この兄が、私を知り合いの所や行きつけの本屋さんなどへ連れて行き、「コレ、わたしの弟です。東京でマンガ映画を作ってるんです。昨日テレビに出たんです」と、照れくさそうに紹介して歩いた。照れくさいのは私の方で、「もうやめてくれよ」と言うのだが、しまいには知り合いでも何でもない喫茶店や飲み屋へ連れて行って、ここでも同じことを言いふらす。兄としては、私のテレビ出演が自分のことのように嬉しかったのだろうが、こっちは赤面するばかりだった。

その兄も、そして母も、現在は他界をして天国から私を見守っていてくれている。

誰にとっても、郷里は懐かしく、心の休まる場所だ。田舎のある人は、なおさら幸せなのではないだろうか。

第13章　不思議な世界へ挑戦!!　ポールのミラクル大作戦

『ポールのミラクル大作戦』は、タツノコプロの二十三作目の作品として誕生した。日曜午後六時の時間枠で二年間放映していた『てんとう虫の歌』が終了し、その後番組としてスタートした番組であった。

この企画で、我々は思いきった試みに挑戦した。今までほとんどの作品に関わっていたデザイナーの吉田竜夫社長や九里一平さん、天野嘉孝君らが外れて、キャラクターデザインを女性デザイナーの個性に委ねたのである。吉田社長にしても、何でもかんでも自分流のキャラクターでは、視聴者に飽きられてしまうのではないかという危惧を持ち始めていたのではないだろうか。

白羽の矢が立った女性デザイナーは下元明子（しももとあきこ）さんで、入社して六年目の、絵柄も人柄も可愛い人だった。彼女は新聞広告の募集で美術に応募して入社したのだが、天野君同様、最初から社長に絵の才能を認められていた。美術の中村さんの指導も受け、メキメキと実力をつけていったのである。下元さんは当初、出版部（雑誌マンガや版権用のキャラクターを主に描く部署）に所属

していたが、新設されたキャラクターデザイン室で、天野君達と共にデザイナーとしてキャラクター作りに専念することになった。
彼女の絵には独特のポエムがあり、男性では描けない何かが秘められていた。しかしそんな下元さんでも、天野君や中村さんの描く絵にはかなりの刺激を受けたようで、そうした刺激も彼女のキャラクターデザイナーとしての成長を加速させたように私は思う。また一つ、タツノコプロの新路線が開けたように感じさせる新鮮なキャラクターが完成したのだ。
ちなみに下元さんはタツノコプロを退社後、絵本画家・河井ノアとして夫（企画・脚本を鳥海尽三さんと共に担当した柳川茂さん）とコンビを組んで、多数の絵本を出版している。夫が文章で妻が絵などという良いコンビは、珍しいのではなかろうか。
私は『ポールのミラクル大作戦』の製作が始まった時には『タイムボカン』も担当していたのだが、『てんとう虫の歌』の枠の続きだからということもあり、そのまま監督を引き受けていた。スタッフも基本的に『てんとう虫の歌』班がそのまま引き継ぐことになった。加えて新人と言われていた西久保瑞穂君や『タイムボカン』班から植田秀仁君が参加し、大きな戦力となっていた。キャラクターの新しさに加えて、演出陣にも新風が入り込んできたのである。
蒔いた種が完全に実ったわけで、私はあの恐ろしい夢を見ることはもうなかった。
第一話は私自身が絵コンテを担当し、動画枚数は予定をはるかに上回った。
この作品は、現実世界と異次元の不思議な世界を毎回行ったり来たりする話なので、まず二つ

の世界の違いを表現することが課題だった。
そこで私は、不思議な世界への案内人として、両親から贈られたぬいぐるみ「パックン」を利用することを考えた。パックンは現実の世界ではただのぬいぐるみだが、妖精が宿ることで、時間を止めて不思議の世界への扉を作り、主人公達を案内するという設定にしたのだ。
現実の世界と不思議な世界をつなぐトンネルの表現には、再びスキャニメイトを使用した。こうすることで、現実の世界と異次元の世界の差をハッキリと判別できるようにしたのである。
美術監督の中村さんも、今までの作品とはちょっと異なった設定のため、ずい分苦労を重ねたと思うが、彼の作りだした不思議な世界の情景は美しくて楽しく、これが本当の楽園だと感じさせるような世界だった。お菓子の国が登場する話があるのだが、子供が観たら絶対に画面の中へ飛び込んで行きたくなるような世界に仕上がっている。ぜひ現在の子供達にも、一度観てもらいたいシーンである。
その他にも不思議な世界を走るオモチャの汽車や、恐ろしい悪魔ベルトサターンの出現、ヨーヨーで戦うポールの姿など、それまでのタツノコ作品とは一味違ったものに仕上がった。
しかし回を重ねるうちに、私は徐々にこの作品の難しさが分かってきた。
その難しさとは、不思議な世界そのものだったのである。「不思議な世界」というからには不思議でなければならないのだが、実はコレがなかなか創造が出来ないのだ。
「想像を絶する世界」「桃源郷」「天国」「超未来世界」などと文章で書くのは簡単だが、それを

実際に絵にするほど難しいことはない。しかし、そうした「不思議な世界」がこの作品の見どころでもあるため、これが描けないということは許されない。このためストーリーやキャラクター、美術を担当するスタッフは、苛酷な苦労を強いられた。

ところがこの問題は、実に簡単なことで解決した。すべてが自分達の回りにあることに私は気がついたのだ。

例えば部屋を逆さに見るだけで、そこはすでに別世界であった。火や水や風にも、見方を変えることで、日頃気づかない不思議な世界があることを知ったのである。

大げさに騒いで不思議な世界を探す前に、我々はもっと身近なところに、それまで気がつかなかった世界を求めることにした。もちろんこれはあくまでもヒントの例で、それを具体的にビジュアルにする作業はやはり大変だ。絵本や抽象画の画集を参考にしたり、昆虫や植物の世界を顕微鏡で覗くように探って、我々は不思議な世界を作り出していった。

物語のテーマにもそうした自然界の不思議な事柄を取り入れていったつもりだが、どうしても悪魔との戦いのみのアクション仕立てになってしまうことが多く、悔やまれるところであった。

その後もタツノコプロでは数多くの作品を製作していくわけだが、この『ポールのミラクル大作戦』は、数ある作品の中でもひと味違った思い出深い作品として、ファンの人達の心に残っているものと私は信じている。

第14章　ついに完成！　その名はヤッターマンだコロン

私はＳＬ列車が大好きで、子供の頃はよく用も無いのに駅へ連れて行けと母親にせがんだ。とは言っても、いわゆる鉄道マニアではないから、機関車の型が判別出来たり、名称を覚えていたりするわけではない。ただ、あの力強く走る姿が大好きなのだ。

「ポーッ」と耳をつんざく汽笛を発して、蒸気機関車が目の前を走って行く。子供の目には、その列車の車輪の大きさが自分の背よりも大きく、ピストンがものすごい太い腕に見えたものだ。

機関車の前部には、片手で手すりの鉄棒につかまって、もう片方の手で旗を振る鉄道員がいて、この人の振る旗に操られるように機関車は動いていた。

この旗振り役の人が、機関車がスピードを落として止まる寸前にパッと飛び降りる姿は、私には超感動ものだった。家に帰ると、さっそく木に登ってマネをしたりしたものである。

こうした思い出は、おそらく五、六歳の頃のものだと思うが、ズッと私の頭に残っていた。そしてこの記憶が、『タイムボカン』の次なる作品に生かされることになる。

『タイムボカン』も終盤に差しかかった頃、当然のように次の作品の企画会議が行われた。視聴率の悪くなかった『タイムボカン』に続く作品だから、やっぱり同じ系統のギャグアニメで行こうという大ざっぱな考えが、企画メンバーの頭の中にはあった。

そしていつものごとく、我々は相模湖畔の「湖畔亭」に籠もることになったのである。

席につくなり、まず私は意見を述べた。

「オモチャ箱をひっくり返し、そのオモチャで子供達と遊ぶような作品にしたいんですが」

この意見には、吉田社長や九里常務、島海部長も賛成してくれた。

それに自信を得た私は、「出来ればこんなヒーローが望ましいんだけど」と言いながら、子供の頃から憧れていた機関車の旗振り役の人のことを話した。「主人公は何かの乗り物に、それも体が外へ出るような形で乗るのがいいと思うんですが……」と付け加えることも忘れなかった。

実は、私の頭の中には「ヤッターワン」の構想はすでに出来上がっていて、ラフスケッチも用意していた。それは機関車というよりは犬の消防隊員のようだったが、ちゃんとヒーローが片手でつかまる取手が描かれていた。

「なるほど！　そこにつかまって発進するのか。うん、わかった！　作業服のヒーローだね」

吉田社長は、だんだん私のイメージが見えてきたのか、その絵に合うようなヒーロー像を描き始めた。天野君も筆を走らせる。社長と天野君とは、お互いのスケッチブックを覗き見しながら、何枚も何枚もキャラクターを描き続けた。

毎度の風景だが、ここが勝負どころでなのである。キャラクター作りはアニメ作品の命運に関わる重要なポイントなのだ。

少年少女の二人組のヒーローに加え、『タイムボカン』の「チョロ坊」の代わりに「オモッチャマ」というサイコロの形をしたロボットキャラクターが作られた。私の記憶ではオモッチャマは布川郁司さんがデザインを描いたと思うのだが、ちょっと自信がない。

私がラフスケッチを描いた犬型消防車は、後日メカデザイナーの大河原邦男さんによって完全なデザインとして完成した。

このメカは前作『タイムボカン』の時のメカブトンやドタバッタン、クワガッタンと違い、人間が操縦するのではなく、自分の意志で動くロボットとして設定している。だから、時には主人公達の思い通りにならなかったり、勝負に勝つと一緒になって歓声を上げたりもするのである。また、口の中から出てくる階段からゾロゾロと小型メカを出して敵を攻撃するなど、まったく新しい要素も盛り込まれた。

大河原さんは、私の狙いとか抽象的な表現で伝えた無理難題を、「ハイ、わかりました」と、いとも簡単に引き受けてくれる。私が話し終わらないうちから、彼の頭の中ではメカの形や構造が出来上がっているのではないかと思われるほど、大河原さんの作業は素早かった。変形も合体も、わずかなヒントさえあれば、彼の頭脳のうちに瞬間的に出来上がってしまうらしい。

シリアスな巨大ロボからギャグ的なロボットまで、何でも描ける大河原さんのメカデザインが、

アニメ業界に大きな影響を与えたことは、ご存知の通りである。
いずれにせよ、絵の描ける人達は、デザイナーも演出家も、みんなで筆を走らせた。この段階で、もう「ゾロメカ」に当たる小型のメカキャラ（カバやアリ、ワニ）まで描いていたのである。
こうしてヒーロー側のキャラクターが完成した。今度は三悪のキャラクターを作る番である。
「悪人は、このままの形で残すというのはどうでしょう。そして、番組を『タイムボカン』シリーズということにしては……」
これは広告代理店の方からも出た意見であったが、我々は即座に賛成した。
『ヤッターマン』以後もシリーズは続いていくのだが、ヒーロー側の主役が変わっても、三悪だけはしぶとく残り続けていくことになる。『タイムボカン』『ヤッターマン』『ゼンダマン』……と作品が変わっていくたびに、三悪の衣装や顔は少しづつ変わっていったが、常に『タイムボカン』のキャラクターを基本とした。
これは一見簡単にみえて、実は難しいことなのである。三悪の顔や身体的特徴は、どこかが前作と変わり、さらに前作よりどこか優れていなければならない。実際、まったく新しいキャラクターを創造する方が簡単だと思われる時もあったほどだ。デザイナーの天野君には、難題がいつも背負わされていたのである。
天野君はそうした難題をいつも見事に解決してくれたのだが、今になってよくよく考えてみると、顔は全作品同じでも良かったのではないかとも思う。まあ、髭や眉は少し変えても、鼻の大

きさや背の高さまで変える必要はなかったのではないかと私は思っている。実写で、同じ俳優で通すのと同じことだ。

もっともこれは、サイン会などの折りに「○○マンの三悪を描いてください」と言われた時に、そのつどキャラクター設定を確認しなければならない不便さから、私がそう思いこんでいるだけなのかもしれないが……。

さて、「このままの形で残す」とは言え、作品が変わるのだからまったく同じデザインというわけにはいかない。

三悪の新デザインを起こす段になって、吉田社長も天野君も、大いに苦心していた。『タイムボカン』の三悪の特徴が強烈過ぎたので、どこを変えてどこを残すかに頭を悩ませたのだ。『タイムボカン』の三悪に対して『ヤッターマン』の三悪は、少し派手めになっている。主に髪の毛の曲がり具合や被りモノで差をつけたのだ。ユニフォームを比べるとその差がハッキリするが、全体のイメージはそう大差ない。

当初はこれでいいのかという迷いもあったが、実はこのくらいの変化が一番良い加減で、これ以上変えてしまうと、今度は三悪としてのイメージが変わってしまう怖れがあったのだ。

こうして『ヤッターマン』の企画は、キャラクターも含めて順調に完成した。

企画文芸部（担当は鳥海尽三さんと酒井あきよしさん）が素早く企画書を仕上げ、関係各社へのプレゼンテーションが行われた。

ところで、『ヤッターマン』とは何という単純なタイトルだと思われた人が多いのではないだろうか。実は私も、このタイトルに決定した時「えー？」と言ってしまった方なのである。正直言って、何も考えずに付けたようなタイトルに思えたのだ。だが私は、このタイトルの名付け親が、あの「ガッチャマン」と同じ松山さんだと知り、再び驚いた。

あのフィーリングで考える松山さんが、今度はストレートに、勝負に勝って「やったー」というから「ヤッターマン」だと言うのである。私はあまりにも分かりやすいネーミングに一瞬呆然としてしまったが、ギャグアニメだからこんなものかなと、またまたナットクしてしまった。

プレゼンテーションの結果、前作『タイムボカン』の視聴率が高いこともあって、三悪を継続させる件も「ヤッターワン」なるメカも、スンナリとスポンサーやテレビ局に受け入れられた。

しかし、この頃から急速にスポンサーの登場メカに関する関心度が高くなり、プロダクション側も登場メカやロボットをおろそかに出来なくなっていった。

まあ、これはメインスポンサーの多くが玩具メーカーになったことを考えれば、仕方のないことでもある。だから私は、積極的にメカの登場に重点を置き、逆にメカの登場をギャグのネタにしてしまおうと考えていた。ストーリーが面白いことに越したことはないが、作品全体を遊びの場にしてみたかったのである。

ギャグアニメにメカ……。当初はどうも馴染まないようにも思えたが、決してそんなことはなかった。『タイムボカン』の例でいえば、敵メカ（三悪のメカ）のガイコッツなどは見ているだ

けで面白く、ネタの尽きないメカだった。どんなに爆発しても、外装が壊れるだけで、母体であるガイコッツだけは絶対に壊れないのだ。これはその後、パターン化したネタの一つである。

ヤッターワンは口の中からゾロメカと称する小さなメカの団体を吐き出し、敵の弱点に思わぬ攻撃を加える。この攻撃パターンも作品の目玉となった。『タイムボカン』に比べると、本当に遊び感覚の多い作品となったのだ。

『ヤッターマン』は、一九七七年の一月一日という、何ともおめでたい日から放映が開始された。

主題歌は前作に引き続き山本正之さんが担当したが、今度は『タイムボカン』とは対照的な勇ましいソレ行け調の曲で、元気の出る曲だった。ノリノリの歌詞と真っ赤なヤッターワンの姿は、完全に一つとなって走り出したのである。

ヤッターワンの人気は、なんといっても犬をモチーフにしたことと消防車のイメージが合わさったところが受けたためだろうと私は考えている。

片腕で取手につかまっているヒーロー達の姿も、子供達の目にはカッコ良く映ったのだろう。

子供とは本当に面白い。親戚の子供の話が傑作なので、ここに記しておこう。

四歳のその子は、昼寝をしていて外を走る消防車のサイレンの音で目を覚ました。間近で鳴るサイレンの音を聞くのは初めてだったその子は、ガバッと起き上がると、「ヤッターワンが来た」と言いながら窓べに走ったという。

だが、彼が目にしたモノは、真っ赤な消防車だった。しばし呆然と消防車を見送っていたその

子は、「ヤッターワンじゃなかったのか……。アレは、ヤッターワンを真似して作った自動車なんだね」と、納得したとか。

この子にしてみれば、消防自動車はヤッターワンの模造品で、赤い車体でウーウーいいながらチンチン鐘を鳴らすのは、ヤッターワンの真似をしているのだと思ってしまったのである。

こんなこともあって、私は『ヤッターマン』に対する反応を肌に感じ、ますます調子にのって製作に励んでいった。

私の机の上には、いつもチェックを待つ絵コンテが積まれていた。それらの絵コンテの中には、一言一句まったくもってシナリオ通りで、その演出家なりのアイデアやアクションの工夫が無いものもあった。こういう絵コンテが上がってくると、リズムを狂わされてしまったものである。「あれほど描いてもらう前に打ち合わせをしたのに、何もそれが生かされていないじゃないか！」

ブツブツ文句やグチを言いながら、結局は自分で修正する羽目になるのだ。

私はくる日もくる日も絵コンテの修正に没頭した。「そんなに直すんなら、最初から笹川が自分で描けばいいんだ」という陰口を耳にしながら、それでも必死に直しにかかっていたのである。でも本当は、絵コンテを直すというより、ギャグのカットを積め込んでいたと言った方がいいのかもしれない。アイデアやアクションの工夫はシナリオには書かれていない部分であるから、一方的に絵コンテマンを責めるわけにはいかないのだ。

それに、コンテを見た瞬時に思いつくギャグもあったから、絵コンテの修正の比重が増えるの

は仕方のないことだったとも言える。そのため、私は絵コンテチェックに時間をとられ、一本の直しが終わる頃には、また別の絵コンテが積まれているということを繰り返した。

　こうして時間に追われる毎日を送っていたのだが、窮地に追い込まれた時に限って、私はギャグを思いついてしまうのである。ストーリーの流れを追っているうちに突然、キラリと輝く閃光の如きインスピレーションがひらめき、天からギャグが落ちてくるのである。実業家や商人にもインスピレーションは重要だが、特にクリエイティブな仕事にしている人間にとっては、まさに最大の天からの恵みと言ってもいいだろう。

　このインスピレーションが、私の場合、スケジュールが詰まってきて、原画マンと一刻も早く打ち合わせをしなければならず、進行担当者は私から絵コンテを奪ってでも打ち合わせ現場に行きたいような状態の時に、突然ひらめくのだ。

「ちょっと待った！　そこをちょっと直すから」

　私は、そんな調子でよく粘ったものだ。「まあいいか……」と言うのは楽で簡単だが、ギリギリまで絵コンテを眺めていると、また別のシーンに素晴らしいギャグが生まれてくる。辛くはあるが、「これがあるからやめられぬ」という瞬間でもある。

　突発的に浮かんでくるものに、もう一つ面白いものがある。

　それは、この本の表題にもなっている「おだてブタ」や、シラけた場面に登場する「ドッチラケー」などのメカ類で、小メカと呼ばれ、ゾロメカとは違った登場をするメカのことだ。これな

んかも瞬間的に思いついたギャグで、『ヤッターマン』以降、相当数の種類が生まれている。
毎週の戦闘シーンは、ハイライトなので手が抜けず、修正というよりも絵コンテをまるまる描き直していたため、ついに時間的に間に合わなくなってしまったことがある。
そこで私は、社内の演出家の誰かに、このシーンだけを綿密に打ち合わせしてアイデアを出し合い、絵コンテを仕上げてもらおうと思いたった。それまでも、真下君や植田君などによくやってもらっていた方法だ。しかし、布川さんや原さんなどのベテランには、それぞれ担当話数を持ってもらっている。そこでこの際、新人に頼ろうと心に決めた。秒数はわずか一分ほどで、これなら新人でもよく打ち合わせをしておけば、描けないことはないだろうと思ったのだ。
しかし新人とはいっても、真下君や植田君、西久保君達は、各自一話づつ作品を抱えている。さて、誰がよかろうと考えていた時、私の脳裏にある人物が浮かび上がってきた。それは、真下君達より二年遅れ（正確には一年十カ月遅れ）で入社してきた、アンパンマンみたいな丸い顔の青年で、名前を押井守（おしいまもる）といった。
ここで少し、この押井守君について触れておこう。
初めて「今日からよろしくお願いします」と私の前に現れた彼を見た時、私が思い浮かべたのは満月だった。それほど、私には「押井君は丸い」という印象がある。
彼はタツノコプロに来る前はラジオ番組のディレクターをしていたとかで、やっぱり前述の三人と同様にアニメファンではなかった。頭の良さそうな感じは受けたが、果たしてアニメの演出

なんかに興味が湧くのかなと、私は思った
押井君が応募してきたのは、前記の三人がようやく仕事が出来るようになり始めた時期だったが、私としてはまだまだ有能な演出家が欲しかったから、性格や資質の向き不向き以前に、本人にやる気があれば良いと思っていた。真下君達だって初めはド素人だったわけで、もし彼がアニメというものに興味を示し、積極的に取り組んでくれればしめたものだと思っていたのである。
私は押井君を三人の先輩（年齢では一歳後輩だが）に紹介した。この瞬間から、三人と一人は同期の仲間同士というような雰囲気になったのである。
外部から上がってくる『ヤッターマン』の絵コンテの修正でギブアップしそうになった時、私はゾロメカの戦闘シーンを押井君にやってもらうことにした。
そして私は、上がってきた押井君の絵コンテを見て呆然としてしまった。
「なんだこのボウフラがのたうちまわったみたいな文字は？」
画風と言ってしまえば絵の方は何とかいただけるのだが、文字の判別に非常に苦しまされたのだ。しかもその字は、虫メガネが欲しくなるほど超小さかったのである。
しかし、重要なのは絵や字ではなく、ギャグのアイデアだ。この点、押井君の絵コンテは、実に的を射ているのだ。「こりゃあいい！　グーだよ」ということになり、「じゃあ、次はコレッ」といった具合で次の話数のゾロメカシーンの作戦会議に入る。そんなことをしばらく続け、この作業を始めて六カ月目くらいには、一本の作品を、絵コンテの段階からすべて任せていたと思う。

当人にとっては苛酷な試練だったとも思うが、私としては、早く一人前の演出家になってもらいたいと願っていたのだ。

押井君はその後、『一発貫太くん』というタツノコプロのオリジナル作品の班に編入され、正式にはこの作品がデビューと記録されている。

そして彼は、一九七九年（昭和五十四年）にタツノコプロを退社した。入社してわずか二年という、短いタツノコ勤務だった。フリーとなってからの押井君は、『うる星やつら』（高橋留美子原作）でチーフディレクターとして大活躍し、一躍注目を集めた。その他にも『天使のたまご』や『機動警察パトレイバー』『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』、実写作品の『紅い眼鏡』など、次々と新しい映像の創造に挑戦していった。最近作の『人狼（JIN-ROH）』では、原作と脚本を手がけている。私は彼のさらなる飛躍に、心から期待している次第である。

さて、『ヤッターマン』は二年目に入り、番組にはヤッターキングをはじめとしたヤッターメカが、次々と凄まじい勢いで増えていった。ヤッターペリカン、ヤッターアンコウ、ヤッターブル、ヤッターよこずな、ヤッターゾウと、数えきれないほどの動物型メカが登場したのだ。

さすがに全部のメカを一度には出しきれないため、アミダクジやイス取りゲームで出番を決めて出動するなど、メカ絡みのギャグもエスカレートしていった。ワンパターンと言われているのを承知で、それをさらに逆手にとって、視聴者を裏切ることで笑いをとったこともある。

もう下ネタ以外のギャグは何でもアリみたいな状態で、三悪をネタにしたギャグは、ますます

多くなっていった。特に女ボスのドロンジョは、爆発シーンの度にパッとユニフォームが脱げるお色気シーンがあるのだが、このシーンは演出家もアニメーターも大好きだった。あまりにエスカレートするので、ついには私の方が必死で制御に回ることになり、「自分で火をつけておいてズルイ」とスタッフに言われてしまう始末だった。

『ヤッターマン』のレギュラーキャラの声を演じてもらったのは『タイムボカン』と同じメンバーで、主人公であるヤッターマンには太田淑子さんと岡本茉利さん、三悪はドロンジョに小原乃梨子さん、ボヤッキーに八奈見乗児さん、トンズラーにたてかべ和也さんだった。

小原さんといえばフランス映画界のセクシー女優であるブリジット・バルドーの吹き替えで有名で、可愛い悪女役にはピッタリの人である。



『ヤッターマン』の三悪のリーダーであるドロンジョ様のお色気シーン。『ヤッターマン』以降、『イタダキマン』まではお約束のパターンとして人気を博した。残念ながら現在では、諸事情によりこうしたセクシーな場面にはお目にかかれなくなったしまった。ちなみに、このドロンジョ様は、フライドポテトが大好きな24歳という設定だ

『タイムボカン』のマージョをはじめ、このシリーズすべてに登場する三悪のボスである可愛い悪女役には、最高の人だと思っている。特に『ヤッターマン』のドロンジョの頃には、小原さんはまさにキャラクターそのものと言っても過言ではないほど女ボス役に同調していた。

小原さんは台本を読みながら、「このセリフはドロンジョが言わない方がいい」とか「このセリフは、こうしたらどうでしょう」とかアイデアを出してくれて、「©小原乃梨子」とも言うべきセリフでシリーズの女ボスのキャラを確固たるモノにしてくれたのである。

私は、毎週アフレコの立ち会いで録音スタジオに出かけていく。声と絵が合っているかどうかの確認もあるのだが、それとは違う目的もあったりする。声優さんたちが本番の前後に話す冗談や世間話の中から、何か作品に結びつくヒントはないか、ジッと聞き耳を立てに行くのだ。それがセリフになったり、キャラクター達の悪だくみのネタになったりすることがあるのである。

ある時、声優さん達が「もしヤッターマン達がどんどん年をとっていったらどうなるんだろう」などと話し出したことがある。

実際に老人風の声を出しながら交わされたこの会話は、聞いていた私も腹を抱えるぐらい面白い話だった。声優さん達が入るアフレコルームとスタッフのいる調整室は、ガラスの壁で仕切られていて、その会話には参加は出来なかったのだが、会社へ戻った私は、さっそくそれを絵コンテに取り入れた。

何週間か後、その話をネタにした作品が声優さん達の目の前のスクリーンに映し出された時の

彼らのビックリした顔を、私は今も憶えている。
スクリーンに映し出された、本当に年をとり過ぎて戦う気力も無くなったヒーロー（五十年後のヤッターマン）と三悪のたどたどしい戦い（？）は、転げ回るほど面白く、本当に良いヒントをもらったものだと、彼らに感謝したものである。
気の毒だったのは若い岡本茉利さん（当時は二十歳前後）で、太ったお婆さんのヤッターマン二号のしわがれ声を出すのにちょっと苦労していた。しかし、話し方を工夫して、優しいお婆さんの声を作って演じてくれた。
さらに、ドロンジョがヤッターマンのキラリと光り輝く視線に惑わされ、次第にヤッターマン一号に恋心を抱いていくなど、ギャグのエスカレートぶりは止まるところを知らなかった。ついにはゾロメカまでが意志を持ちはじめ、おはぎメカや大福メカが『忠臣蔵』を演じてしまうなど、ギャグの調子は絶好調だったのである。
だが、『ヤッターマン』にもまた、次なる作品へバトンタッチする日がやってきた。
長い二年間だった。とんでもなくお騒がせなギャグアニメではあったが、私にとっては苦しみと楽しさを同時に経験させてもらうことが出来た作品だった。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 07

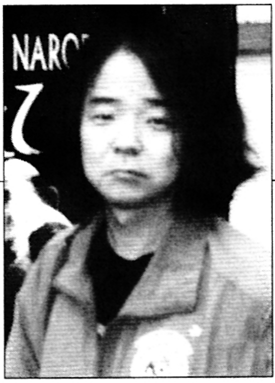
証言しよう！ 押井（おしい）守（まもる）

怒鳴らないのに、叱る時の迫力は満点！

タツノコ入社の翌日から、ド素人の僕は演出部長の笹川さんの隣で仕事をするという、恐ろしい状況になりました。笹川さんは仕事中も冗談を連発するので、気さくで温厚な人という印象を受けましたが、仕事には厳しかったですね。声を荒げたりはしないものの、小さい声で鋭く発する叱声は、若い演出家をビビらせるには充分な迫力がありました。それでも先輩たちが「笹川さんも丸くなった」と言っていたから、かつては相当に怖い人だったのかもしれませんね。

笹川さんは仕事が早くて、時間を無駄にするのが大嫌いだったから、僕もモタモタしているわけにはいかず、悩んでいるヒマなど無い忙しさでした。外注の絵コンテ直しを手伝いながら、自分の絵コンテを描いて描いて描きまくっていましたね。今にして思えば、この時の経験が、テレビシリーズを監督した時に一番役に立ったように思えます。

僕にとっての笹川さんは、笑顔でアニメーション世界の扉を開き、覗き込んだ僕の尻を蹴飛ばして放り込んだ人です。僕がタツノコプロに辞表を提出した日は、奇しくも笹川さん自身も辞表を出した日で、出会い頭に思い切り尻を蹴飛ばされた時のことを思い出しました。「俺がお前を誘って辞めるみたいじゃないか、馬鹿！」なんて言いながらも、その目は笑っていました。辞表提出というドラマティックな場面は一瞬にしてギャグとなり果て、なにやら重苦しかった胸のうちが晴れたのを憶えています。



PROFILE

押井 守／演出家

東京都出身。『一発貫太くん』で演出家デビュー。タツノコ退社後、監督として『うる星やつら』『機動警察パトレイバー』など、数々のヒット作を手がける。劇場用作品『人狼(JIN-ROU)』では、原作・脚本も手がけている。

第15章　ああ、無念…吉田竜夫社長逝く

ここまで私は、「ぶたもおだてりゃ木にのぼる」の言葉の如く、マンガ家を志してセコセコと木を登ってきた。幸運にも手塚治虫先生の門下生となり、雑誌マンガ家としてのデビューもさせてもらえた。結婚をして子供が誕生し、小さいながらも自分の家を建てることが出来た。マンガの枝からちょっと外れてアニメの枝へと移ったが、大きな意味での「マンガ」の木を登り続けてきたのである。

その間、何度も挫折や迷い、絶望に打ちのめされそうになったこともあったが、とにかく私は木を登ることだけに専念してきた。そして様々な人達との出会いによって、自分が変わり、人生そのものが変わるということも知ってきたのである。

特にアニメの場合（プライベートアニメを除けば）は総合芸術であり、大勢の人達の素晴らしいパワーが結集されて、作品としてその成果が現れることを知った。人が人を信じて同じ枝を登ることが偉大な力となっていく。それがアニメ製作という仕事なのだ。

ところが……。

世の中には、こんなにも残酷な運命があるということを、私は知らなかった。どんな表現を使っても、その衝撃を伝えられないような一大事件が、突然やってきたのである。この本を執筆するに当たって、この部分だけは本当は記したくない部分であり、出来れば避けて通り過ぎたい事件だ。しかし、事実は事実として受けとめなければならないと考えて、ここであえて記すことにした。

その徴候があったのは、一九七七年（昭和五十二年）の六月の末頃であった。『ポールのミラクル大作戦』があと一クール（十三話）分の放送を残しており、一月からスタートした『ヤッターマン』が軌道に乗った時期である。

その頃のタツノコプロは本社とスタジオが分離していて、本社は国分寺駅南口に建つ貸しビルの一室にあった。本社には総務部、版権部、海外事業部などが入り、社長室も置かれていた。

何かの会議で、私がこの本社に行った時のことだった。会議が終わって雑談になった時、吉田竜夫社長は腹に手をおいて言った。

「このところ、どうも腹の調子が悪くてね。お酒も控えているんだけど」

「疲れているんでしょう。気候も悪いし」

「健康診断で精密検査を受けたばかりなんだ。どこにも異常は無いと言われたんだけどなぁ」

吉田社長をはじめ、健二さんも久里さんも、三兄弟は揃って元気者で、私のような虚弱体質の

人間には、うらやましい限りであった。だから、竜夫社長も二、三日すればすぐに回復するものと考えて、それ以上の心配をすることもなく席を外したのである。

しかし、それから間もなく、社長が入院するという話が私の耳に入ってきた。

「えっ、そんなに悪かったの⁉」

私はまだ信用出来なかったが、取り急ぎお見舞いに行った。社長は元気そうで、自分の身体より作品のことを心配していた。

その頃は『ポールのミラクル大作戦』や『ヤッターマン』の他に、秋から放映予定のテレビシリーズ『一発貫太くん』と『風船少女テンプルちゃん』の製作が開始されたばかりだったのだ。『一発貫太くん』は父を亡くした8人の兄弟と一匹の犬が、母を監督に野球チームを結成して元気に世間の荒波と戦っていくという人情味豊かな野球ホームドラマだ。このアニメで押井守くんが正式に演出家デビューしたことは前述したが、実は高田明美さんもキャラクターデザイナーとしてこの作品でデビューを飾っている。

『風船少女テンプルちゃん』は、ミュージカル風の作品を目指して製作されたアニメで、下元明子さんがデザインした可愛らしいキャラクター達が輝きを放っていた。この作品は、会社としても新しいスタイルのアニメにしようという意気込みで取り組んでおり、パイロットフィルムの製作を先行させていた。

スポンサーが決定してもいないのに無謀だと思われるかもしれないが、こういう手段はタツノ

コプロではそれまでにも何度かあった。『宇宙エース』や『マッハGOGOGO』『紅三四郎』『タイムボカン』などがそうだった。『テンプルちゃん』は、この時点ではまったく売れる見込みはなかったが、社長の決裁でパイロットフィルムの製作が始められていた。

　プロデューサーと監督は九里一平さんが担当した。九里さんは新しいものに挑戦することが大好きな人で、セル画にスクリーントーンを張ったり背景に特別な手法を用いたりして、ファンタジックな世界を造り上げていったのである。

　こうして出来上がったパイロットフィルムをプレゼンテーションしたところ、作品のクオリティの高さを買われて、一九七七年（昭和五十二年）十月からの放映が決定した。

　この時点で九里さんは監督を降りてプロデューサーに専念し、新たにチーフディレクターとして大ベテランの原征太郎さんが起用された。大貫信男（おおぬきのぶお）さんや奥田誠治（おくだせいじ）さんらが演出陣に加わり、西久保利彦君も参加して、『テンプルちゃん』製作が本格的に始動したのである。

　吉田社長はこの作品の完成を待ち望んでいて、私が見舞いに行った時も、この作品の話ばかりしていた。吉田社長はハードアクションが大好きな人だったが、夢のあるファンタジー作品も大好きだったのである。

　それ以降も、吉田社長の病状については、総務部長から時々報告を受けていた。奥様がつきっきりで看病に当たられていたが、連日大勢の見舞い客があるとかで、その応対で社長が疲れてしまうんじゃないかと私は心配していた。

かくいう私は、その頃は仕事が忙しくて、なかなか見舞いに行けないでいた。

そんなある日、私は思いがけない話を聞かされた。社長の病気が簡単なものではなさそうだというのである。不治の病の代名詞である、衝撃的な病名の疑いがあるというだ。私は身体が凍りつき、言葉が出ないほどのショックを受けた。

「そんな馬鹿な！　この間の健康診断で、悪いところは無いと言われたばかりではなかったか」

そんなことは信じたくなかった。夢であって欲しいと思っていた。私に限らず、タツノコプロの誰もがきっとそうであったと思う。

次に私は、社長の病気が必ず治ると信じた。我々はそう考えることで希望を持とうとしたのだ。しかし社長の病状は、そんな感情論や精神論で進行が止まることはなかった。気になる情報がたびたび入ってきて、私の心を暗くした。私は、見舞いに行って来た人をつかまえては良い知らせを聞こうとしたが、どの人の表情も暗かった。

そのうちに、社長が別の病院に移るというニュースが伝わってきた。またもや暗いニュースだ。重苦しい毎日が続いたが、私にはどうすることも出来なかった。

より綿密な検査と治療を受けるために転院した病院へ私が見舞いに行った時の社長は、心なしか頬がやつれ、目だけが大きく鋭くなっていたが、その目で我々を優しく見つめてくれた。

私達が『風船少女テンプルちゃん』のポスター（まだ原稿の段階だったかもしれないが）を持参してベットの前で広げて見せると、社長の口から「ほう」と、感激の声が発せられた。

「この部分がもう少し上だったらなお良かった」などと、いろいろな意見を述べられたが、社長は結構満足気で、何度も何度も見つめては目を輝かせて喜んでいた。製作状況が気になるようだったが、私達は「大丈夫です」と答えるしかなかった。

そんな重苦しい期間が約3カ月続いた。私は仕事に没頭している間だけ、重々しい空気から逃避することが出来た。こんな状況の中でも、『ヤッターマン』や『一発貫太くん』では笑いの追求を続けなければならなかったのだ。

『一発貫太くん』は秋の新番組だったので、その頃は放映直前の一番忙しい時期だった。私は、チェックやら会議やらで多忙を極めていた。

そんな時期でも、社長の病状に関する情報は、刻一刻と私の耳に入ってくる。どの情報にも、明るいものはなかった。私は、神にも仏にも祈り続けた。

「どうか、吉田社長を我々から引き離さないで下さい。まだまだこれからやりたいことが、いっぱいあるんです。山のように……」

だが、神にはこの願いは聞き入れられなかった。社長の病名は肝臓癌だったのだ。

そして、ついに来るべき日がやってきた。一九七七年（昭和五十二年）九月五日、吉田竜夫社長は、愛する家族と我々同志を残して、黄泉の国へと旅立って行った。

前日の夜、我々幹部には会社から召集がかかり、社長の危篤が知らされた。役員は病院へ、そして私は社員を一人同行して、社長の家に向かった。社長の家では幼い五人の子供達が、父の帰

る日を待ち望んでいたのである。
子供達は、無邪気に私達を家に入れてくれた。もう真夜中だというのに、眠らずに全員が起きていたというのは、子供ながらに何かが起こる予感を感じとっていたためかもしれない。
約三時間が過ぎた頃、電話が鳴った。とうとう来るべきものが来たという思いがした。
私の予感は当たっていた。それは柴田部長からの電話だった。
「社長が今亡くなられました。安らかな眠るようなお姿でした。子供達にその旨を伝えて下さい」
柴田さんのしっかりしたその声に、私は血の気が引いていくのを感じた。覚悟はしていたものの、ついに社長の最期が知らされたのだ。私は数秒間放心状態に陥り、電話口から離れることが出来なかった。しかし、やらなければならない役目が残っていた。
まず子供達全員を一部屋へ集めると、一人一人の顔色を確かめた。こんな可愛い子供達に、これからもっとも残酷なことを言わなければならない……。私は自分を責めた。
「みんな、よく聞いてね。実はお父さんが今、天国へ旅立たれました。……亡くなられたんです」
「わーっ」
突然、長女の鈴香さんが大声を上げて部屋から飛び出して行った。
他の子供達も、どうしたらよいか分からず、ただただ絶叫をあげて家中を飛び回った。
押さえることも、慰めの言葉をかけることも出来なかった。
それでも、私は同行した社員と必死でみんなを集め、子供達の気が鎮まるまで、一緒に泣いた。

本当は、今後行われる様々な儀式の心の準備をしっかりしなければいけないと、懇々と言って聞かせるつもりだったのだ。しかし、悲しみの中で子供達が何を考えていたかを思うと、私の胸は張り裂けんばかりで、上手に話すことが出来なくなっていた。

「お父さんは、天国でじっと見守ってくれているんだからね……。最期までお父さんは、みんなのことを一番愛していたんだよ。だから、これからもみんなは元気で頑張らなくちゃダメだよ」

ありきたりの慰めの言葉を言うのが精一杯だった。そして、その声も子供達のすすり泣きでかき消されそうになっていた。

五人の中でただ一人の男の子である長男の剛君だけは、さすがに男の子らしく、ブスっとして部屋の片隅で腕を組み、私をにらんでいた。頬には一筋の涙の跡がついていて、精一杯我慢して涙をこらえているのがわかる。

私は、これから大勢のお客さんが来るが驚かなくてもいいことと、天国に旅立つお父さんに別れの挨拶が言えるように心の準備をすることを話して聞かせた。

子供達は次第に落ち着きを取り戻していった。泣きじゃくってはいたが、もう大騒ぎすることはなかった。

「お父さんに今度会ったらあげるんだ」と、誰かが私に自分の描いた絵を見せてくれた。

「そう。それ、きっとお父さん喜ぶね」

私は、そう言ってその絵を見たが、涙が邪魔してしっかり見ることが出来なかった。

良い人は早く亡くなると言われるが、それにしても吉田社長の旅立ちは、あまりにも早すぎた。四十五歳の若さで、巨星は天国へ旅立ってしまったのである。

夜が明けて、いつもと変わらぬ朝がきた。

静かに社長は自宅へ戻ってきた。3カ月ぶりの我家へ。

私達は、静かに眠る社長を取り巻き、声をあげて泣いた。家族も、親族も、社員も……。人生の儚さがひしひしと感じられ、「なぜだ、なぜだ」と私の心は叫んでいた。

あの情熱的で勇敢な吉田竜夫さんが天に召されるなんて、どうしても信じられなかった。ロサンゼルスで夜が更けるのも忘れてアニメの将来を語り合ったのは、ついこの前だったではないか。

それなのに、これはどういうことか。

タツノコプロのアニメスタジオを作り、それ以後、一時も歩みを止めることなく開拓を続けてきたのは何のためか。ようやく、世間にもタツノコプロの名が知れてきて、これからが正念場となるはずだったのに。悔しさが、止まることなく次から次ぎへとこみ上げてきた。

それと同時に、私は社長の心労の大きさに気づいてハッとした。

我々と違って社長職の厳しさは格別だ。ある時は我々の盾となり、ある時は自らが先頭に立って突撃し続けてきた社長！　それが、この日を招いた原因ではなかったろうか。

私達は、涙が枯れるまで泣いた。もの言わぬ静かに眠る社長に向かって……。

通夜の夜、弔問に訪れる人の多さに、社長がいかに偉大な、そして親しみに満ちた人物であっ

たかを改めて思い知らされた。
タツノコプロを退社した人達も、この中には大勢いた。懐かしい顔が、みんな泣いていた。
告別式は九月十八日に、三鷹市の法泉寺で盛大に行われた。
残暑で猛烈に暑い日だったにもかかわらず、関係者はもちろん、多くのファンも弔問に訪れた。
あまりの暑さに倒れるファンもいて、一時騒然とした場面もあった。
私は弔問客の中に、手塚治虫先生がいらっしゃることに気がついた。焼香を済ませた先生に、私は走り寄ってお礼を言った。
「まだまだやりたいことがあっただろうに……。吉田さん、無念だったろうねぇ」
手塚先生はそう言って、もう一度斎場の方を見つめられた。
「タツノコさんのアニメ、うちの子供達もよく観てますよ」
手塚先生は、そんな励ましの言葉をかけてくださった。
「君も、これからますます大変になるねぇ……。頑張ってくださいよ」
手塚先生は、そう言って別れ際に握手をしてくれた。
私は、また涙がドッと溢れてきて目の前が見えなくなりそうだったが、手塚先生の姿が見えなくなるまで見送った。
「手塚先生！　私はやっぱりマンガ家でいた方がよかったんでしょうか？」
私は、去っていく手塚先生の後ろ姿に、心の中でそう問いかけていた。

第16章　火の鳥、再び大空に舞う！

『ヤッターマン』は相変わらず好調にマンネリ街道を進み、『一発貫太くん』の最終回がそろそろ近づいてきた頃、その噂話は、ごく自然に耳に入ってきた。

『ヤッターマン』の後番組は、またきっとこの路線で行けると私は思っていた。なにしろ、『タイムボカン』シリーズと銘打ったくらいだから、間違いはあるまいという自信があったのだ。

それより問題は『貫太くん』の後番組で、局や代理店からどんな要請がくるかが気がかりだった。その頃は、別班で製作していた『風船少女テンプルちゃん』と、同時期に東京12チャンネル（現テレビ東京）で放映していた『とびだせ！マシーン飛竜』という作品が終了しようとしていたので、私が担当した『貫太くん』の後番組のことが特に気になっていたのだ。

『貫太くん』が放映されていた日曜日午後六時三〇分という時間枠は、『ハクション大魔王』に始まって『いなかっぺ大将』『科学忍者隊ガッチャマン』『てんとう虫の歌』『ポールのミラクル大作戦』、そして、『一発貫太くん』と続いてきた放送枠だった。

だが、『貫太くん』が終了する五カ月ほど前、つまりそろそろ後番組を決定して製作に入らないとマズイ（通常、アニメ製作は放映の四カ月くらい前から始められる）と思われる頃から、私の耳にある噂が入ってきたのだ。

それはあの『科学忍者隊ガッチャマン』の噂だった。

最初に耳にしたのは、一九七二年から放送されたテレビシリーズを再構成した劇場版の話だった。そして次に、劇場版と同時に、どうやらテレビシリーズとして『科学忍者隊ガッチャマンII』も製作されることになるらしいという噂が伝わってきたのだ。

この時期は中高生のアニメファンが増えてきた頃で、『ガッチャマン』の人気が盛り上がってきていることは、私も何となく察知していた。だが、劇場版はともかく、まさかテレビシリーズで続編の企画が上がってくるとは、夢にも思っていなかった。

人気があるから持ち上がった話ではあるが、製作する側からすると、また大きな台風が押し寄せてくるような恐怖感があったのである。

現に『ガッチャマン』の監督だった鳥海永行さんは、劇場版には関わったものの、テレビシリーズには参加しようとしなかった。「もう燃えつきました」というのが理由だったが、確かにあの作品に二年も付き合ってきたのだから、無理もない話だと私は思っていた。

そうこうしている間にも、この噂話は、社内にパニックを引き起こした。前に記したように、『ガッチャマン』は観るものであって参加するものではないという言い伝えがあるほどだから、

それも当然のことだったろう。
その頃、前作で作画監督をしていた宮本貞夫さんはタツノコプロを離れていた。私達はこの宮本さんをもう一度タツノコプロに迎え、再度『ガッチャマン』の作画監督をしてもらおうと考えたのである。これだけは何が何でも実現させなければならない重要事項だった。
総監督はとりあえず私が引き受け、演出陣にはタツノコ四天王と呼ばれた真下耕一君、植田秀仁君、西久保瑞穂（利彦）君、そして押井守君を組み入れた。ここにきて、ようやく四人の新人演出家達は、全員が一本立ちして演出を手がけることになったのである。
何と言っても、『ガッチャマン』は数あるタツノコアニメの中でも一番大変な作品である。ドラマ作りやアクションに関しても、『ヤッターマン』や『貫太くん』とは比べものにならない。当然、製作スケジュールがかなりハードになることも、覚悟をしておかなければならないのだ。
私は、さっそく絵コンテに取りかかり、すぐに作画作業もスタートしたが、この時点では宮本さんの件は保留になったままだった。何度も交渉に当たったのだが、宮本さんの方にも都合があり、こちらの思惑通りにはならなかったのである。
その後も宮本さんの復帰を促す説得は、根気よく続けられた。そしてある晩、九里一平さんと私と製作担当プロデューサーの中野政則（なかのまさのり）君が、宮本さんと最後の交渉に当たった。
宮本さんは、武道家のような体格の持ち主で、体力もあり、チョットくらいの厳しい場面ではビクともしない頼れる人だ。そんな宮本さんでも、やっぱり『ガッチャマン』にもう一度取り組

むことには抵抗があるのか、「やりましょう」という返事は、その日もついにもらえなかった。
ところが、宮本さんが自分の車に乗って帰ろうと挨拶をした時、その腕には原画の入ったカット袋が渡されていた。これは、ちゃっかり者の中野君の強引な勧誘方法だったのだ。後日、宮本さんは「気がついたらカット袋を持たされていて、断れなくなった」と苦笑いしていた。
この宮本さんの復帰ほど、『ガッチャマンII』のスタッフにとって嬉しいことはなかった。宮本さんが作画監督になると知って、前作に関わっていたアニメーター達が再び集まってきたのである。この頃には超リアルな作画が描ける人も育ってきていて、前作ほどの抵抗感は無くなっていたとはいえ、それでもまだ限られた貴重なアニメーター達だった。二宮常雄さん、本田哲さん、加藤茂さん、井口忠一さん、上條修さん、須田正己さんなどが顔を揃えていた。
しかし、やはり予定は大幅に遅れて、放送が迫るにつれてスタッフに絶望感が広がっていった。
そんな七月のある日、劇場版『科学忍者隊ガッチャマン』の公開に先立って、ある劇場にファンを招いての披露イベントが行われた。劇場用『科学忍者隊ガッチャマン』は、この年（一九七八年）七月十五日から松竹富士系の劇場で封切られたもので、当時のアニメブームの口火を切った『宇宙戦艦ヤマト』に触発されての映画化だった。
イベント会場に集まったファンは、中高生が圧倒的に多かった。それまでは家庭でじっとテレビを観ていた受け手のアニメファン（子供）が、行動を起こすことの出来る年代になっており、ブームに乗って猛然と動き出したのだ。この頃出版されるようになったアニメ情報誌も、ブーム

に拍車をかけていた。

タツノコプロのスタジオにも急に見学者が押しかけて来るようになった。しかも見学者は東京近郊からだけでなく、地方からも数多くやって来たのだ。その頃は国分寺のスタジオの周りにも家が増え、かなり賑やかになってはいたが、それでも遠方から訪ねてくるのは、さぞかし大変だったろうと思う。そうしたファンは、アニメ製作の裏側を覗くことによって、ますますアニメに対する関心を深めていったのである。

ファンの最大の関心事は、「前作の終盤で壮絶な最期を遂げたコンドルのジョーの復活があるのか？　また復活があるとすればどのような形で甦るのか」という二点であった。コンドルのジョーは、科学忍者隊のリーダーである大鷲の健と人気を二分するキャラクターで、この件に関する質問や意見は、放送開始前からずいぶん寄せられていた。

したがって『ガッチャマンII』では、どうしてもジョーを復活させて、前作と同じように活躍させてもらいたいと願うファンが多かったのだ。

そこで我々も、なんとかジョーが甦る必然性と方法について考え、第四話「かえって来たジョー」で、サイボーグとして甦らせることにしたのである。

『ガッチャマンII』の製作スケジュールは、案の定、苦戦を強いられた。

絵の難しさが一番の原因だが、この時期はアニメブームに火がついた状態で各社の製作本数が増えており、アニメーター不足にどこの会社も四苦八苦していたのだ。アニメーターに限らず企

画者や美術マン、演出家も不足していて、アニメ業界はまたもや戦国時代を迎えていた。
そうした状況の中で『ガッチャマンⅡ』の製作を進めなければならなかったわけだが、やはりと言おうか、ついに恐ろしい事態が起こったのである。これは私のアニメ道においても忘れることの出来ない悪夢の一つで、こんな辛い思いはもう二度とゴメンだと言いたい一件だ。
『科学忍者隊ガッチャマンⅡ』の放送が開始されたのは、一九七八年（昭和五十三年）の十月一日からだったが、その事件が起きたのは、第九話「滅亡ベルクカッツェ」でのことだった。
とうとう絶対あってはならない事態が起こりそうになってしまったのだ。絶対あってはならないこと……、それは番組に穴を開けることである。
製作の進行が遅れて、どう計算しても予定日までに完成することが難しく、スタッフ一同真っ青になった。何とかしなければと焦るが、何ともならない。放送開始から間もないため、総集篇を作ることも出来ないのだ。
そこで私は仕方なく、非常手段を使うことにした。前作の『ガッチャマン』のフィルムを流用するという手段をとったのである。
シナリオを書き直し、新作の作画部分をなるべく少なくしようという姑息な考え方だ。こんなことは、まず局も代理店も許してくれそうもなかったが、これしか方法がなかったのである。
あくまでも回想ということで、過去にこんな恐ろしい人物がいたという登場の仕方ではあったが、第一作に登場したギャラクターの総司令・ベルクカッツェが登場してこようとは、視聴者も

スタッフも、誰一人考えていなかったに違いない。それを登場させようというのだから、何とも乱暴な発想だ。

代理店である読売広告社の大野実さんにも事情を説明し、ちょっとだけ第一作のフィルムを利用させてもらいますと了承をとっておいた。

絵コンテは私が担当し、処理を西久保瑞穂君が受け持つ形で製作進行が進められた。

だが、新作の作画部分の進行状態が悪かった。厳しいスケジュールに押しまくられて、ノーマルな作画工程が省かれてしまって満足な作業が行えなえず、スタッフは頭を抱えるばかりだった。それでもベルクカッツェが登場するシーンが第一作のネガから起こされ、あとは編集を行うばかりの状態となった。前作の流用シーンは、新作の部分より絵がしっかりしていて、ベルクカッツェもさすがに魅力的で素晴らしい。

しかし、やっぱり満足の出来るものにはならず、旧作と新作の違和感があまりにハッキリしすぎていて、納品日にかろうじて間に合わせたというだけの作品に仕上がってしまった。こんな作品を世に送り出さなければならない自分が惨めだったし、ファンに対して後ろめたい気分を味わった。どんな事情があるにせよ、通用することではないのである。

案の定、代理店の大野さんから怒りの電話がかかってきて、私は厳しく叱られた。

「今までもひどい状態は何度もあったし、いろいろな方法で乗り切ってきましたが、今回はあまりにもひど過ぎるじゃないですか！」

大野さんの怒りは怒髪天を突く状態で、私の小柄な体はますます小さく縮むばかり……。
「やっぱりこんな方法は無謀だったんだ。やらなきゃ良かったのかも……」
おそらく私の返す言葉は、蚊よりも小さな声になっていたと思われる。それでも私は、ひたすらお詫びをするしかなかったのである。
普段の大野さんは温和で優しい人なので、こんなに怒っている声を聞くのは初めてだった。
ところが放映後に、予測もしなかった信じがたい皮肉な現象が起こった。『科学忍者隊ガッチャマンII』始まって以来の、最高視聴率を記録したのである。
おそらく前作を観ていたファンが、新聞の番組表でベルクカッツェの名を発見してチャンネルを合わせたのだろう。関係者一同、この視聴率にはビックリさせられた。
視聴率的にイマイチ状態で、『ガッチャマンII』が苦戦を強いられていた時であったから、この一件はショックだった。何とも表現出来ない複雑な心境で、喜んでいいものかどうか、大いに迷ったものだ。ケガの功名というべきか、私もこんなことは初めての経験だった。
ここで製作裏話を一つ。
これは『ガッチャマンII』第一話の本編中の話だが、海底にある基地で南部が話をするシーンがある。大きな窓ガラスの外は、当然海底の景色が映っている（現実には真っ暗いだけだと思うが）わけで、私はこの情景を実写と合成してみたいと思ったのである。
動画で魚を描いてもいいわけだが、どうもその頃の私の性分として、当たり前のことがいやで、

何か変わったことがしたかったのだ。
ところが、海底のシーンを実写でと望むなら、海底を実写で撮影してこなくてはならない。実はこれがものすごく大変なことで、我々のようなアニメ製作所のスタッフでは不可能だ。
ところがあきらめかけていた矢先、思わぬところから朗報が入ってきた。
フィルム現像所の人が教えてくれたのだが、海中シーンを専門に撮影しているところがあり、撮影したフィルムをメートル単位で売ってくれるというのだ。
さっそく私は、スタッフを伴ってそのフィルムの購入に出向いた。
私の思惑としては、なるべく画面の中に沢山の魚や珊瑚が映っているシーンが欲しかったのだが、なかなか思い通りの場面がない。一匹の細い魚をえんえんと追いかけているものや、色の鮮やかさの無い場面が多く、私のイメージに描いていた海中のシーンの絵とはかけ離れすぎているものが多かった。
それでも、なんとか使えそうな場面を選んで購入した。日を反射してきらきら光る魚（ハマチだと思うが）の群が画面を横切る美しい場面と、蛸が泳ぐユーモラスな場面を選んだのである。
お値段は当時の金額で合計五万円ほどだったと思う。今の価値で換算すると三十万円くらいだろうか？　これをわずか数秒のシーンに使用するというのだから、決してお安くはない。しかも、これでＯＫというわけではなく、これから合成という難物も待っているのだ。
合成の料金もかなり高価だったから、なんだか自分が会社に対してものすごく悪いことをして

いるようで、肩身の狭い思いをしなければならなかった。

だが、やりたいと思ったことのすべてやり遂げ、合成もバッチリと決まった。海底基地の窓の外を蛸が泳ぎ、魚の大群が横切ったのである。

ただ、実写の魚と基地との比率が合わず、魚は驚くほどの巨大魚に映ってしまった。しかも、実写フィルムは水中カメラマン自身が泳ぎながら撮影したものであるため、たえず窓の外の景色がグラグラと揺れていて、動かぬはずの基地自体が揺れているようにも見えたのである。

それでも、ある声優さんはこのフィルムを観て、窓の外が実写合成なのだとは気がつかなかったと言っていたから、不自然さはそれほど目立たなかったのかもしれない。

それにしても、蛸一匹ン万円の買い物をしたのは、後にも先にもコレが初めてだった。

もし、再放送やＤＶＤなどで観るチャンスがあったら、ぜひしっかり観ていただきたい、総監督推薦の一シーンである。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 08

証言しよう！ 大野 実（おおのみのる）

例えるなら、水を含んだスポンジですね

私は昭和46年に読売広告社に入社したんですが、入社早々担当させていただいた作品が、笹川さんが総監督をされていた『いなかっぺ大将』だったんです。笹川さんは気さくな方で、入社間もない新人の私の意見もしっかりと聞いてくれたのはうれしかったですね。最近は『怪盗きらめきマン』を当社で担当させていただいている関係で、お会いする機会が増えましたが、内面も外見も、出会った頃から全然印象が変わらないんですよね（笑）。

『タイムボカン』か『ヤッターマン』の頃だったと思いますが、笹川さんと録音スタジオに出かけて行って、第１話のダビング作業に徹夜でつき合ったことがあるんです。あがってきたフィルムに意見を言って、次にフィルムがあがってくるまで30分くらい仮眠室で寝て、また少し意見を言う……という事を繰り返し、明け方になってようやくＯＫが出るといった大変な作業も経験しました。

笹川さんは、すごく奥行きの広い所がありますね。例えるなら、水を含んだスポンジ。押すとゆっくりと水が出てきて、少し水を垂らすと必要であればまたスーッと吸い込んでいく……といった感じの人なんですよ。基本的には面白がり屋さんで、感性で勝負する人なんだと思います。



笹川さんは、推理小説も書いていて、私も読者の一人なんです。推理ものも良いんですが、腹を抱えて笑えるような笹川オリジナルのギャグ作品も、ぜひ執筆して欲しいですね。

PROFILE

大野 実／読売広告社勤務

東京都出身。『タイムボカン』シリーズの全作品に参加。『みなしごハッチ』『ゴールドライタン』などのタツノコ作品はもちろん、笹川氏原作の『サラダ十勇士トマトマン』なども担当している。

撮影／富森浩幸

第17章『タイムボカン』シリーズ3作目だよ！ゼンダマン

時は一九七九年（昭和五十四年）。

『ガッチャマンⅡ』の製作は相変わらず苦戦を強いられていたが、その一方でギャグ路線の『タイムボカン』シリーズ第二作『ヤッターマン』が、二年間に渡る放送を終わろうとしていた。二年間で全百八話。よく毎週毎週ギャグを続けてこられたと思う。徹底した一パターンの筋立てと三悪のお色気まじりのギャグ。玩具の売り上げも好調で登場メカもすっかり定着し、ある意味での安心感を持たれた作品だった。

テレビシリーズとはおかしなもので、視聴者は毎週観ている番組に慣らされて、いつの間にかその番組を観ることが習慣になってしまう。その習慣が、やがて安心感に変わってくるのである。『ヤッターマン』は、当初の私の思惑を百パーセント達成してくれた。オモチャ箱をひっくり返して遊ぶという目的はかなったし、数多く登場した新しい動物メカは玩具になって子供達の間に広まった。玩具メーカーも良い結果が出たと喜んでくれたし、私としては成功の部類に入る作品

だったと自負している。

さて、その『ヤッターマン』の終了がついに決定し、また新ヒーローを創造しなければならなくなった。『ヤッターマン』の終盤からボチボチ練っていた構想を固める時がきたのである。

キャラクターデザインは天野嘉孝君に依頼した。もう湖畔亭に泊まり込むことはなかった。吉田竜夫社長がいなくなった分、九里一平さんが常に協力してくれていたが、その九里さんが「天野君にはもう何も言うことがないよ」と言っていたくらいで、天野君のデザイナーとしての腕は誰もが認めるレベルに達していた。

彼はいつものマイペースで、私が作品の内容を説明すると、了解とばかりにうなずいて、およそ三日もすると、ラフではあったが第一稿が上がってきた。ずらりとテーブルに並べられた『ゼンダマン』のキャラクター達は、まさに「コリャ、イケマッセー」だった。

『ゼンダマン』のキャラクターは、天野君のそれまで彼が手がけてきたキャラクターの中でも、もっとも天野君らしさが出たデザインではなかったかと思われる。

『ヤッターマン』の時にも書いたが、前回と少しだけ変えて、まるで違うキャラクターを作るというかなり矛盾した要求が、『ゼンダマン』にもあった。天野君はかなり苦労したのではないかと思うのだが、第一稿の完成度は高く、我々の矛盾した要求を充分に満たしていた。

また、新キャラクターとしてピンク色のデブ猫（ニャラボルタ、年齢四千歳）が参加したおかげで、前二作とは雰囲気がガラッと変わり、作品を特徴付ける大きな役割を果たしてくれた。

このニャラボルタ、トボッケーとドンジューローをバリバリ引っ掻く憎らしいただのデブ猫だと思っていたら、最終回あたりで重要な役割を演じることになる。これは番組開始当初は私もスタッフも考えていなかったことで、放映終盤に近づいたところで思いついたアイデアなのである。

実はコレがオリジナル作品の面白いところで、まずはアクセサリー的に登場させておいたキャラクターが、回を重ねていくうちに思わぬ人気が出て、そのまま放って置くのがもったいなくなり、そのキャラクターに終盤に大きな意味づけをさせていくようになることがあるのだ。ニャラボルタの場合がまさにソレで、放送話数が増えるにつれて、目立ち過ぎるほど印象が強くなっていったのである。

この作品の企画には鳥海尽三さん、柳川茂さん、酒井あきよしさんと、前作とほぼ同じメンバーが揃い、メカニックデザインの大河原邦男さんもそのまま引き継いでくれることになった。

さて、この『ボカン』シリーズ第三作のタイトルは、ネームニストの力を借りることなく、私達スタッフと読売広告社のプロデューサーの内間稔(うちまみのる)さん、大野実さんとで会議を重ねて決定した。

内間稔さんという人も、実に面白くて暖かみのある人柄の持ち主であったが、吉田社長と同じ病気で倒れ、すでに亡くなっている。実に残念でならない。

会議では、いろいろなタイトル案が提出されたが、善と悪との戦いというところを生かし、善玉という言葉の響きを利用して、『ゼンダマン』と名付けることで落ち着いた。ちなみに悪役達のことは、悪玉からとって、「アクダマン」としたのも妙を得ていると思う。

主要メカは「ゼンダライオン」と命名された。出発時になると変形して汽車の形になる、ライオンの形をした歌の得意なユニークなメカである。

私はこの作品で、ようやく子供の頃から思い描いていた夢を実現した。

ヤッターワンが犬型消防自動車だったのに対して、今度は正真正銘の汽車型メカである。ヒーロー達は、やっぱり私が憧れていた旗振り役の鉄道マンのように、汽車の先端につかまっている。コクピットが無いところが魅力なわけで、私ばかりでなく、子供達ならみんなこの方がカッコ良いと思うに違いない。

このゼンダライオンは、ただの汽車ではない。時空間を移動するタイムマシンなのだ。

時空間にも実はレールがあって各時代へ繋がっているという発想は、いかにもタイムトラベルを主軸にしたこの作品にピッタリのアイデアだと、私は自己満足している。

本来なら、歌なんか歌って呑気に旅をしている状態ではないのかもしれないが、私はあえてタイムトラベルのシーンをのんびりした雰囲気にしたかった。そこで山本正之さんに、ぜひライオン列車そのものの役も演じて、歌ってもらいたいとお願いしたのである。こんな申し入れにさぞかし戸惑ったと思うが、山本さんは気軽に引き受けてくれた。

山本さんは作曲家で歌手だが、声優としては素人だから、私は上手に演じてもらおうという望みは持っていなかった（失礼！）。逆に、楽しく遊んで歌って欲しかったのだ。そうすることで、ゼンダライオンが歌いながら走るタイムマシン列車であるという認識を、しっかり視聴者が持っ

てくれるだろうと期待したのである。

ゼンダライオンは発車する時、まずカラオケをスタートして歌い出す。そこで私は、このゼンダライオンの歌のシーンを、一般の子供達に歌ってもらえないかと考えた。少しでも番組に参加した気分になってもらいたいという作り手の配慮だったのである。

アニメの場合、それまでは視聴者を番組に参加させるとなると、視聴者に似せたキャラクターを描いて画面に登場させるくらいしか出来なかった。そこで私は、せめて声だけでも自分自身が参加出来たら楽しさにつながるだろうと思ったのだ。

そこでさっそく録音ディレクターや山本さんに、視聴者にゼンダライオン発車時の歌を歌ってもらったテープを、顔写真とともに放送するというアイデアを提案した。彼らは、「アイデアは面白いけど、歌える子がいますかねぇ」と心配顔だった。

「いや、上手下手は問題じゃないんです。要は素人の子供の声がゼンダライオンの歌にカブってさえいればいいんです。それを観た子供達が、『ようし、僕も歌ってみよう』という気分になってくれればいいんですよ」

私は、半分無理な注文かなと思いながらも説得にあたった。録音の責任者として変な作品に仕上げたくない気持ちも充分に分かるし、山本さんだって自分の曲は上手に歌って欲しいはずだ。それでも彼らは、どうにか私の説得に折れて、やってみましょうということになった。

ところが今度は、歌う子供をどこから捜してくるかが問題になった。公募はテレビ局に迷惑が

かかるし、費用をどう捻出するかも考えねばならない。以前『ヤッターマン』で、三悪が視聴者に向かって「励ましの電話をちょうだいねぇ」と呼びかける場面を出したら、テレビ局へ電話が殺到し、局に迷惑をかけてしまった前歴があるのだ。

結局、スタッフが自力で捜してくるという方法をとらざるを得なかった。言い出しっぺの私には八歳の娘がいたので、まず彼女で実験をしてみることにしたのである。

娘に歌ってくれないかと頼んでみると、「いいよ」とアッサリ承知してくれた。普段は引っ込み思案の娘なのだが、なぜかこの時は気軽にOKしてくれたのである。

実際に録音スタジオへ連れて行くと、スタジオの威圧感に彼女は少し尻込みをした。しかし、山本さんは子供に安心感を与える優しいお兄ちゃんという感じの人だから、娘もすぐに緊張がほぐれ、歌の調子がノッてきた。録音のディレクターの鳥海俊材（ちょうかいしゅんざい）さんも、「おー、いい調子になってきたよ。上手い、上手い」とおだててくれる。

絵に合わせてみると想像通りの楽しさが出て、実験第一号は、まあまあ成功を納めたのである。

本名は言わないでくれという娘の条件を入れて、「どこどこの誰々さんの歌で……」というゼンダライオンのセリフは、架空の名前にしてもらった。その娘も、現在は結婚をし、一児の母となっている。ビデオテープがとってあるから、そのうち「これ、お母さんが歌ったんだよ」と、長女に言って聞かせる日がくるのだろう。

こうして放送を重ねるうちに、視聴者からの応募も来るようになっていった。どうしようもな

いような音痴の子の歌もあったが、それはそれで楽しく、なによりも元気な子供達を味方につけたことは、この番組の大きな収穫であった。中には女子高生がグループで歌ってくれたものもあって、このコーナーはますます盛り上がっていったのである。

声優陣に関して言えば、ヒーローの二人が『ヤッターマン』の時とは替わっている。「鉄ちゃん」ことゼンダマン一号は三ツ矢雄二(みつやゆうじ)さん、「さくら」ことゼンダマン二号には、滝沢久美子(たきざわくみこ)さんが演じた。『タイムボカン』シリーズは新人声優の登龍門だと後によく言われるが、滝沢久美子さんもこのシリーズから羽ばたいていった一人だった。

映像的には、自分で言うのもあつかましいが、ゼンダマン一号が、ヒーローの登場シーンで決めるアクロバット的Z型ポーズのカッコ良さが忘れられない。

昔観た映画に『怪傑ゾロ』というのがあって、主人公のゾロが去った後には、必ず壁か木に、剣の先で書かれた「Z」という文字が残されていた。私は、この「Z」が特に印象に残っていて、いつか何かでパクってみたいと思っていたのだが、それがこの作品にピッタリはまったのだ。

剣の「Z」に対して、こちらは二人の体を合わせた「Z」で、よくもまあ、こんなに上手い具合に「Z」に出来たと、原画を描いてくれたアニメーターに感謝している。この二人のヒーローが本当に息の合ったコンビだと、視聴者に印象付けることが出来たのだ。

それをマネて、アクダマンが「A」という文字を作ろうと同じように試みるが、どうしても上手くいかないというシーンもある。悪役はやっぱり悪役でしかないということを見せつけたシー

ンで、ビジュアル的にも面白く、理屈抜きに笑える私の大好きなシーンである。

それから忘れてはならないのが、小メカの一発ギャグ。

『ゼンダマン』では、オーケストラメカや試合開始を知らせるゴングマン、故富山敬（とみやまけい）さんの似顔で登場するトミー・ヤマケイという解説メカ、ファンファーレメカ、カラスが「ヤルー。ヤルー。ヤールー」とハモって、最後の一体が「きっとヤラレルゾ」というメカなど、次々と小メカが登場した。それらが全部タイミングのいい場面に登場するのでおかしいのだ。

おかしいといえば「オシイ星人」も忘れられない。このメカは、戦闘で負けた三悪をあざ笑うかのように冷やかす小メカで、三悪にとっては小憎らしいメカだ。このオシイ星人のモデルが、演出家の押井守君なのである。

押井君に限らず、例の演出四天王の絵コンテをチェックする時に、私はよく「惜しいなァ、もうちょっとだね」と言っていた。その時、隣にいたのが押井君で、これがヒントになって、三悪がもう少しで勝てたのに、ちょっとした油断で負けてしまうシーンで、このメカを思いついたのである。「オシイオシイオシイオシイナーモーチョトー」というわけだ。

その他に裁判メカという、三悪に対しての失敗の原因を究明するメカまで登場して、『タイムボカン』シリーズは、いよいよオモチャ箱のようになっていくのである。

玩具になった動物メカも数多い。ゼンダライオンをはじめ、ゼンダワン、ゼンダモグラ、ゼンダコトラ、ゼンダビーバー、ゼンダシロクマと、ゼンダメカの勢揃いである。

こうなると、私もアニメディレクターかアニマルメカ発案者か分からなくなってきて、ただひたすら新メカを考え続ける人となっていった。

番組としては相変わらず好視聴率が続き、テレビ局から表彰状までもらうことになった。『ゼンダマン』は、こうして順調に回を重ねて行くのだが、一年が過ぎるのは矢の如しで、また次の作品の企画にとりかからなくてはならない時期がやってきた。しかしその前に、私はもう一作、ちょっと今までとは毛色の違った作品に関わらねばならなかった。

その作品とは、フジテレビ「子供の日九十分アニメスペシャル」で、ヘラルドエンタープライズの企画による『怪盗ルパン８１３の謎』。モーリス・ルブランの有名な小説のアニメ化で、私はその話がきた時に興奮したのを憶えている。

しかしこの作品は、製作期間があまりにも短かった。タツノコプロとしては、こういう作品を経験しておくことが今後のためになるだろうとの観点から、険しい山とは知りながらも挑戦をしようということになったのだが……。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 09

証言しよう！ 山本正之（やまもとまさゆき）

笹川先生は僕の人生を作ってくれた神様！

笹川先生と初めてお会いしたのは、『タイムボカン』のテーマ曲の録音で、吉田竜夫さんや九里一平さん達と一緒に東京・六本木にあるスタジオにいらした時です。笹川先生は天才そのものだと思いますね。“何でそんな事を思いついちゃうの？”っていうことが多すぎるんですよ。何でもないような顔をしていて、突然アイデアを出したり、面白いことを言い出したりするんです。すごい人だなぁって、いつも思っています。

僕は曲作りだけでなく、声優としてゼンダライオンやドンファンファン伯爵、ゲキガスキー、2-3（ツースリー）といったレギュラーの役もいただいたんですが、そのおかげでファンも増えて、大きな自信がつきました。「『タイムボカン』シリーズの山本正之」というだけで皆さんにわかっていただけるので、今は名刺もいらないくらいなんですよ（笑）。『タイムボカン』シリーズは僕のすべて、いわば金字塔なんです。『タイムボカン』シリーズ無くして山本正之はありえません。これはもう、断言しちゃいますね。

だから笹川先生は僕にとって、人生を作ってくれた有り難い人なんです。神様みたいな存在なんですよ。17年ぶりに『タイムボカン』シリーズが復活して『怪盗きらめきマン』でまた仕事を一緒にやらせていただくことになった時も、神様なのに僕に対して「よろしくお願いします」って言って下さるハートの温かい人なんです。



PROFILE

山本正之／作曲家・歌手

愛知県出身。『タイムボカン』シリーズでは、作詞・作曲・歌・声優にと大活躍。笑福亭鶴光の『うぐいす谷ミュージックホール』や間寛平の『ひらけ！チューリップ』など、アニメソング以外にも数多くのヒット曲を持つ。

撮影／村上厚志

第18章　スペシャルアニメ 怪盗ルパン８１３の謎

『怪盗ルパン８１３の謎』の製作話は、突然舞い込んできた。

「怪盗ルパン」といえば有名な小説シリーズで、ミステリーファンなら一度は読んでいるだろう。

私も実はミステリー小説が大好きなのだが、なぜかモーリス・ルブランはあまり読んでいなかった。あわてて原作本を買って読んだのだが、どんでん返しはあるものの、ずいぶんと渋いストーリーで、ビジュアル的な要素が少ない感じで、少し不安になった。忠実に描くべきか、嘘でもアクション仕立てにして派手に見せるか、大いに迷ったのである。

だがそれは、キャラクターを見た瞬間に決まった。

キャラクターデザインには、九里一平さんと天野嘉孝君、作画監督には宮本貞男さんというタツノコプロの主要キャラクターデザイナーが集結した。完成したキャラクターはシリアスな雰囲気で、少し地味な感じがしたが、しっとりとした味が出ていて、物語の時代背景にマッチしているのである。

作画には西城隆司さんらがあたり、美術は気心しれた中村光毅さんが担う一方で、シナリオは宮崎晃さんが担当した。

私は初めて実写用のシナリオを読んだ感じがして（長さのせいもあったと思うが）今までにない異質な感じを受けた。三十分番組に慣れた私には、やっぱり重く感じられたのかもしれない。

製作日数が二カ月半と限られているため、一人で絵コンテを描いていては、とても間に合わない。そこで私は布川郁司さん、高橋資祐さんと三人で絵コンテを描くことにした。彼らの力量は充分に知っていたし、これで絵コンテがスケジュールに間に合うと確信出来た。

我々三人は、久しぶりでカンヅメになって絵コンテに着手した。旅館は熱海にしてもらい、三日間の逗留ということにしたのである。それもなるべく賑やかな熱海の中心街を希望した。

手配をしてくれた総務部の女性から、「モノカキは、なるべく静かな人里離れたところの方が良いのでは？」と言われたが、私はそういう寂しいところはダメなのだ。いつも身の周りで声がしたり、人が騒いでいたりしているところで仕事をしているせいか、カキモノには周りが騒々しい方が良いのである。もちろん限度はあるが、一歩外へ出ればにぎやかーなのが理想なのだ。その代わり、食べ物や部屋の間取りなんかには、あまりこだわらない。

布川さんなどは、特に食べ物にはうるさくて、あそこの貝が美味らしいと聞いただけで遠方まで出向くという食通だ。食に関するこだわりは強く、好奇心が旺盛なのである。

一方の高橋さんはといえば、どっちかといえば人里離れた湯治場が似合うタイプで、そこでじっくりモノカキをするのが性に合ってるような人だ。演出家同志で温泉旅行へ出かけた時も、湯舟から上がって石畳のタイルの上に大の字になって寝てしまったことがあるほどで、なんだか仙人のように感じられる人なのである。

我々はシーンの区切りの良いところで三等分にして、ファーストシーンを私が、中間を布川さんが、そしてラストのシーンを高橋さんが描くことになった。

だが、我々の悪いくせで、旅館に入ってすぐ「ハイ、それでは描きますよー」というわけにはいかず、やっぱり慰安旅行気分になってしまった。まずは街へくり出してぶらぶらお土産店なんかを見物し、海を見たり美女の誘いに乗って射的をしたりして、宿へ戻ると温泉に浸かり、夕食にお酒が入るのがお決まりのコースなのである。

部屋へ戻って、さあ、仕事にかかろうかと、一応テーブルの上に仕事道具を揃える。だが、まだ誰も鉛筆をとろうとはしない。実は、これはいわばモノカキのウォーミングアップで、これから仕事に入るぞという時は、大抵こんな風なのである。

「なんだか風呂へ長く入っていたせいか、疲れてきましたね」

「マッサージでも呼ぼうか。女性がいいんじゃない？」

私はそう言ってフロントにお願いした。

「僕はいいから、二人でやってもらうといいよ。若いマッサージさんが来てくれるそうだし」

断っておくが、私は「若いマッサージさん」と言っただけで、「若い女性の」とは言っていない。あいにく、女性のマッサージさんは出払っていたのだ。ただ、二人にそれらしいことを言って期待を煽った気はする。ピチピチとかムッチリとか、挑発的な言葉をつけ足して……。

筋骨たくましいムキムキマンの若い男性のマッサージさんが部屋へ入って来ると、二人は青ざめて、お先にどうぞと譲りあっていた。ちょっと気の毒な気はしたが、これで肩の凝りは治ったに違いない。

そうこうしているうちに時間は流れ、夜十時を過ぎようとする頃、ようやく鉛筆が動き始めた。絵の達者な二人が担当分のシナリオを何度も読んで、絵コンテ用紙の枠の中に絵を一コマづつ入れていく。ウォーミングアップは長かったかもしれないが、一度描き出したらシメタものだ。

私も二人と一緒に描き出したのだが、最初はスラスラというわけにはいかなかった。スペシャル版と意気込んでいるせいか、いつもの調子が出ないのだ。ルパンがアドバルーンで脱出する重要な巻頭シーンなのだが、アングルに迷って、一コマ描いては消す、という具合だった。

それでも互いに辻褄を合わせたりすることが一度に出来て、カンヅメの目的は達成出来た。

帰ってから何日か後に、三人の絵コンテは完成した。私は改めて全部に目を通したが、その分量（数秒）の多さには、さすがにゾッとした。これを、あと何日でフィルムにしなければならないのか……。それを思うと、心配が大きくなって、気の休まる日はなかった。

『ガッチャマンⅡ』が苦戦し、『ゼンダマン』が走り出していて、この時の私は、三本の作品を同時に進行していたのである。

それでもスタッフの苦労が実り、『怪盗ルパン813の謎』は完成に近づいた。

声優には、ルパン役に実写畑の俳優の中村嘉津雄さん、ケセルバッハ夫人に女優の島田陽子さんが起用され、その他の役には富山敬さん、石丸博也さん、安原義人さん、緒方賢さん、富田耕生さんなどのベテラン声優陣で固められた。

短い製作期間ながら、よく完成したものだと思う。と同時に、従来とは違った系列の作品を経験出来て良かった。いろいろな作家の作品に触れられるということが監督冥利に尽きること、幸せなことなのだと、改めて感じさせてくれた作品だった。

第19章　さらばタツノコ！　旅立つ船は…

『タイムボカン』シリーズは『タイムボカン』『ヤッターマン』『ゼンダマン』と続き、忙しいながらも、順風に乗って走っていた。

フジテレビのスペシャル九十分アニメ『怪盗ルパン813の謎』も無事に終了し、製作現場は通常通りの状態に戻った。通常時などと言うと静かな毎日と誤解されそうだが、私達の通常時は相変わらずの多忙さで、一夜として作業現場の灯が消えることは無かった。逆に夜から朝にかけての方が、お祭りの様に明々と電灯が点り、活気にあふれているのが常だった。

その原因は、やはり『科学忍者隊ガッチャマンⅡ』にあった。製作状況は一向に改善されず、連日苦しい作業を強いられていたのである。

ところでこの時期、つまり一九七九年（昭和五十四年）に、タツノコ四天王の中から押井守君が、それに続くように西久保瑞穂君がタツノコプロを去っていった。

彼ら以前にも、吉田竜夫社長が亡くなられた後に、タツノコプロを退社する人が出ていた。鳥

海尽三さんが自分でプロダクションを作り、陶山智さんなどがその後に続いた。演出部では鳥海永行さん、布川郁司さん、高橋資祐さん、案納正美さん、上梨満雄さんなどが去っていった。
演出部出身の布川さんは自分のプロダクション（スタジオぴえろ）を設立し、現在に至っている。その後このプロダクションには、タツノコ時代の同僚だった連中が集り、鳥海永行さんや高橋資祐さん、案納正美さんらも演出家としての活躍の場としていた。
また、吉田竜夫社長が元気だった頃に、美術の中村光毅さんが独立を理由に退社している。彼が退社した時は、開拓時代の先駆者達をすべて失った感じがしたものである。タツノコプロ設立当時からの古参といえば、制作の柴田勝（九里一平さんの義兄）さんと出版部（版権管理やキャラクター絵本の作画）の天馬正人さん、演出部の原征太郎さん、そしてこの私だけになってしまったのだ。もちろん吉田健二新社長と九里一平専務は今までと変わらず健在だが、現場は限りなく寂しい状態になっていたのである。
私は、前にも記したような悪夢に、再び悩まされるようになった。気が付いたら、回りには誰もいなくなっていたというあの恐ろしい夢だ。これから先、どうなることかと悶々とする日が続いた。救いといえば、『ゼンダマン』が相変わらず良い調子で突っ走っていることと、真下耕一君や植田秀仁君達が第一線に立って活躍してくれていることだった。
だが、ここで思わぬことが起こった。今度は他人事ではない。自分自身のことだったのである。
私の古い同郷の友人で、会津若松市で漫画研究会を一緒に作った仲間がいる。私に続いて手塚

先生のアシスタントになった平田昭吾さんだ。

その平田さんからある日、ショックな電話をもらったのである。

「笹川さん、ちょっと外の空気を吸ってみませんか。金銭的な条件も最高額だと思います」

それが最初の言葉だった。

「実は、笹川さんとぜひ組んでみたいと言われる大プロデューサーがいるんです……」

平田さんは私を誘惑し始めたのだ。

しかし、私は自分でも嫌になるほど腰が重い。手塚先生に「アシスタントになりませんか」と言われた時も一年近くためらい、この平田さんに尻を叩かれて決心をしているのだ。もしあの時、平田さんが私を押し出してくれなかったら、私は今でも会津盆地でホソボソとお花ちゃんを嫁にもらって暮らしていたかもしれない。

「笹川さんほど才能に恵まれた人が……」

彼はいつもそう言うのがくせで、おだてブタがすぐ飛び出してきそうなことを平気で言う。しかし、人間はおだてられると悪い気はしないもので、分かっていながら、つい乗せられてしまうことがある。今まで私は、何度もこの手でセールスマンにのせられて、高い買い物をしてしまったことが数えきれないほどあるのだ。

先生、社長、名監督と言われて、気が付いたら借金を申し込んで来た人にはお金を融通し、売買契約書にはハンコを押している。そんな失敗を何度もしているのに、私はこの平田さんの誘惑

に次第にはまり込んでいったのである。
しかし平田さんは、セールスマンではない。そのプロデューサーに依頼はされたかもしれないが、私を騙そうなどという気があるわけがない。
「笹川さんは、自分の才能の価値を知らないんじゃないですか。いいですか。笹川さんは、毎日毎日ドブ川に何百万円分もの才能をドンドン捨てていることに気が付かないんですか。これは国家的損失ですよ」
ここまで言われると、私の自制心は完全にグラついてきた。国家的損失とは何ともオーバーな表現だとは思うが、「私は本当におかしいのだろうか」と不安になってきたのである。
「十五年も同じ人達と付き合っていたんでしょう。世の中には、まだまだ素晴らしい人がいることも知ってください。そういう人と付き合って、さらに大きな人になってもらいたいんです!」
平田さんは、何度も電話を通じてそう言ってきた。
「この機会を逃してオジンになって、後で『しまった。あの時、そうしておけば良かった』なんて後悔しても、もう遅いんですよ」
平田さんの攻勢はしつこく続き、私も心が次第に傾いていった。
「どうです。一度、そのプロデューサーと会うだけ会ってみませんか? 私も同行しますから」
とうとうそこまで話は進んでしまった。私は自分の優柔不断さに、ずるずると引きずられていったのである。

平田さんのいう名プロデューサーとは、その頃アニメブームを巻き起こした、あの『宇宙戦艦ヤマト』の西崎義展(にしざきよしのぶ)氏だった。

平田さんが持ち込んだ私の移籍問題は、当然のように噂となって広がり、健二社長の耳にも達した。そして私は、今度は会社側から責められる羽目になってしまったのである。

社長、専務、そして総務部長との会合が持たれ、タツノコプロに留まるようにという説得が何回もなされた。

社長や九里専務は同志であり仲間である。今さら私までがこんな別れ方をするのは不本意であるということも承知している。しかし、外の青い芝生も見てみたい。それをするには、年齢からいっても今しかない。私の心は、またもグラグラと揺れた。

そんなある日、私が深夜に帰宅すると、我が家の前に、大きな外車が止まっていた。近所の家にやって来た人の車かと思いながら中へ入ると、応接室に西崎プロデューサーが待っていたのである。まさか、こんな遠方まで……と、私は自分の目を疑った。西崎プロデューサーは最後の確認に訪れたのだということだった。

「私の移籍の決意は変わりませんから」

私は、それだけ言うのが精一杯だった。

「分かりました。じゃあ、しっかりやって行きましょう。笹川さん用にいい作品が用意してありますから……」

こうしてその夜の面談は終わったが、私の本心はまだグラついていた。
本当に断を下したのは、妻だった。
「人生は一度きりです。あなたがやりたいようにやればいいんです」
私は、この一言で何もかもふっ切れて、視界が開けたような感じがしたのである。
こうして私は、十五年の月日を過ごしたタツノコプロを後にした。『タイムボカン』シリーズには最終回まで参加させて欲しいという条件を、西崎プロデューサーは呑んでくれたのである。
それと同時に、『ガッチャマンⅡ』も最後までという願いも聞いてもらい、次作の『科学忍者隊ガッチャマンF（ファイター）』は原征太郎さんへとバトンタッチをしたのである。
「笹川さんと僕、どっちが最後まで残るか冗談話を前にしましたが、僕になってしまいましたね」
原さんは、そういって目を潤ませていた。
「ごめんな、原さん……。外から応援するから頑張ってくれ……。これは僕個人の問題であって、スタッフを連れて行く気なんて、僕には無いんだからね」
私は、そんなことしか言えなかったが、原さんや真下君、植田君には本当に済まないことをしたと思っている。
社長と九里さんには、もっと済まない思いをさせてしまった。ここに改めてお許しを請いたい。
その後、原征太郎さんは『とんでも戦士ムテキング』（一九八〇年）で監督を、真下耕一君は『黄金戦士ゴールドライタン』（一九八一年）、『未来警察ウラシマン』（一九八三年）などの作品

でチーフディレクターとして活躍する。植田秀仁君も「うえだひでひと」と名前を変えて『OKAWARI-BOYスターザンS』(一九八四年)で監督を、『よろしくメカドック』(一九八七年)でチーフディレクターを担当している。

九里一平さんも自ら監督としてジュール・ベルヌ原作の『海底大戦争　愛の二〇〇〇〇マイル』(九十分一話完結。一九八一年三月、日本テレビ系にて放送)を世に送り出している。『とんでも戦士ムテキング』は、キャラクターデザインを九里一平さんと下元明子さんが担当し、ちょっと変わったヒーローアニメとして、『タイムボカン』シリーズとは違うインパクトを打ち出した作品だ。私も何本か絵コンテを描いた、愛着のある作品である。

この作品には二社のスポンサーがあって、一方の食品会社はホームドラマを要望し、もう一方の玩具メーカーはロボット的なイメージを望んできた。監督の原征太郎さんとプロデューサーの九里一平さん、宮田知行(みやたともゆき)さん達は、双方に対して最大公約数的な妥協点をみつけるのに苦労をしたという。どちらにも気に入られることは至難の業なのだ。

『黄金戦士ゴールドライタン』はキャラクターデザインを九里一平さんが担い、ユニークな作品に仕上がった。玩具にもなっている登場ロボットの「ゴールドライタン」「メカニックライタン」「デンジライタン」「スコープライタン」等々が、どれもライターから変形するというのが面白い。私はセコセコとそれらの玩具を買い集め、現在も収集棚に収めている。眺めるだけでは飽きたらず、時々取り出してはいじくっているが、金属製だけにズッシリとして、実にいい手触りだ。

『OKAWARI-BOYスターザンS』は、当初は『白雪姫』からヒントを得て構成した作品で、地球人の少女に七人のロボットという風に考えていたのだが、段々とアイデアが変わっていき、『スター・ウォーズ』と『ターザン』が合体したような作品になってしまった。うえだ君の実力が発揮された作品で、三枚目から二枚目に瞬時に変わるオカワリボーイの魅力は、彼のキャラクターに重なっていて面白い。うえだ監督の場合は、ちょっとばかりのお酒が必要だが、それさえあれば、いつでも「スターザン」なのである。

『よろしくメカドック』は集英社の「週刊少年ジャンプ」の連載マンガのアニメ化で、車を扱った作品は、『マッハGOGOGO』以来久しぶりだった。完成度も高かったと思うが、面白いのは監督が運転が出来ないということだ。そう言う私も、『マッハGOGOGO』を担当していながら、車の運転が出来ないのであるが……。

ともかく、私がタツノコプロを去ってからも、私の蒔いた種は着実に実を結び、タツノコアニメは作り続けられていったのである。

そして私自身も、新しい枝道を新鮮な気分で登り出したのだったが……。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 10

証言しよう! 布川(ぬのかわ)ゆうじ

常に観客を喜ばせることを考えていました

実は僕がタツノコプロに入社したのは、笹川さんと一緒に仕事をしたかったからなんですよ。笹川さんとは、『ドカチン』や『ハクション大魔王』『てんとう虫の歌』『タイムボカン』『ポールのミラクル大冒険』『ヤッターマン』など、いろいろな作品で一緒に仕事をさせていただきました。あの頃僕は27〜28歳だったんですが、僕も笹川さんも脂がのっている時期で、アイデアなんて湯水のごとく湧いてきた頃でしたね。

笹川さんは当時、“アニメ界の欽ちゃん”と呼ばれていたほど、アイデアとか発想力が抜きん出ている人でした。感性で生き抜いてきた人なんじゃないか思うんですよ。作品内に時事ネタを取り入れてみたりするところからして、非常にテレビ的な人だと思いますね。時代のつかみ方が実に上手くて、アニメの面白さが分かっていて、常にお客さんを喜ばせることを考えていたのを憶えています。手塚治虫さんのところでアシスタントとして修業して、マンガを手がけていた経験を持つ笹川さんだからこそ成し得たことなんでしょうが、原作ものではないオリジナルのアニメ作品を次々に世に送り出して成功しているんですから、やっぱりすごい人ですよ。

笹川さんは、子供の視点で物事を考えられる人で、私の偉大なる上司です。何年経っても「あれは面白いいね」と言われる作品を、まだまだ現役で作り続けていって欲しいですね。



PROFILE

布川ゆうじ／スタジオぴえろ社長

山形県出身。アニメーターや演出家として『カバトット』『いなかっぺ大将』『新造人間キャシャーン』などに参加。1979年にスタジオぴえろを設立。現在は、同社の代表取締役として活躍中である

撮影／村上厚志

第20章　歴史を守って過去、未来！オタスケマン参上！

話を『タイムボカン』シリーズの方へ移そう。

一九八〇年（昭和五十五年）二月から、シリーズ第四弾『タイムパトロール隊オタスケマン』の放映が開始された。

タツノコプロを退社した私も、この作品にだけは参加を依頼されていたので、積極的にアイデアを出した。

この作品から正式に文芸担当として小山高男さんが、チーフディレクターには大貫信夫（おおぬきのぶお）さんが登用された。大貫信夫さんはマンガも描ける人で、アニメーターとしての経験も豊富。この少し前までは、自分で動画の会社を持っていた人だった。ギャグのセンスが私と非常に近く、『タイムボカン』シリーズにはピッタシの人だったのである。

この当時、このシリーズはタツノコプロの子会社のアニメフレンドで製作することになっていて、演出も作画もすべてがこの会社で行われた。会社といっても、スタジオからさほど遠くない

マンションの一階を二部屋借りただけのものだったが、それでも別会社であるから、新人社員の採用も外注先もこの会社が決定し、フィルムになるまでの作業を仕切っていた。

この会社に送られた最初の出向社員である製作プロデューサーの永井昌嗣（ながいまさつぐ）さんは、亡くなった吉田竜夫社長にもずいぶん可愛がられた人で、男気のある熱血漢と呼ぶに相応しい人である。彼は『マッハGOGOGO』の頃から熱血漢ぶりを竜夫社長にかわれ、レースカーの運転を命じられて、三船剛（『マッハ〜』の主人公）の動作をマネてレースカーに飛び乗って走った勇気ある男である。『タイムボカン』が始まると、彼は製作プロデューサーに任命され、それ以後ずっと、このシリーズの采配を振るってきたのだ。彼は『ゼンダマン』の頃からは、完全独立のような形でアニメフレンドを仕切るようになっていた。

その後、永井さんに続いて、製作プロデューサーとして加藤長輝（かとうながてる）さん、岩田弘（いわたひろし）さんが出向し、チーフディレクターの大貫さんと共に、アニメフレンドの製作陣容が固められていったのである。

まず毎度のことだが、企画会議が行われ、メインタイトルについて論議された。これまでの会議は、読売広告社の大野実さんを交えて会議は長時間に渡って続けられ、時には一日では決定まで行かないこともあった。しかし、今回はもう四作目だし、それほど時間はかからなかった。

野球なんかでも、あわやという時にヒーローが登場するが、これを「オタスケマン」と新聞で書くことがある。そこで、これをいただこうということになり、正確には『タイムパトロール隊オタスケマン』というタイトルが決定した。「オタスケマン」というのは、野球に限らず実社会

のどんな場面にも使えるので、きっと巷でも流行するだろうという考えもあったのだ。

作品の中では相変わらずと言おうか、男性と女性のオタスケマン一号と二号が登場するが、今回の作品の面白いところは、この二人のヒーローと三悪が、同じタイムパトロール隊の隊員であるという設定である。

いつも顔を見合わせて、一緒に生活しているのに、善と悪とに別れて互いに別名を名のって戦いを挑むというワンパターンアクションで、戦いが終わると再び隊員に戻るという、なんともバカバカしい話だ。あのデッカイ鼻を見ただけでも、敵が同じ隊員の一人だと分かってしまうと思うのだが、このシリーズの約束事でお互いに相手に気づかずに戦うのである。

私は、この作品の登場人物のネーミングが、今までになく良く出来ていると思う。小山高男さん得意のダジャレで決まったものが多いが、まず「東南長官(とんなん)」がいい。このキャラクターはタイムパトロール隊の長官だが、『ガッチャマン』に登場した南部博士と『キャシャーン』に登場した東博士を会わせた名前で、この秘密を知った人は、クスクス笑ってしまったことだろう。

それから、『ヤッターマン』のドクロベーに匹敵する「トンマのマント」。劇中のセリフで自らも言ってるように、上から読んでも下から読んでも同じ名前で、しかもいつもマントを被って登場する。何ともシャレた悪役ではないかと、自画自賛してしまうネーミングだ。

主人公のヒカルとナナは平凡だが、三悪の名前を全部ロシア語のような形にしたのは面白い。アターシャは「あたし」の意味、セコビッチは「せこい」から、ドワルスキーは「ド悪が好き」

だからという意味を含んでいて、三人の体形ともピッタリ符号している。
さらに私は、この作品では三悪の他に、もう一人付け加えることを提案した。三悪は確かにこのシリーズの主役と言ってもいいほど定着していたが、ちょっと変化が欲しくなっていたのだ。前作の『ゼンダマン』において、デブ猫を一匹追加したことによってかなりの変化が起きたことは実証済みだったので、今回もソレを試みたかったのである。
そこで登場したのが「ゲキガスキー」という人物だった。
劇画調で二枚目のゲキガスキーが三悪の中に入ったら、何かストーリーにも変化が起きてくるだろうと予想したのだ。案の定、このキャラクターは主役のオタスケマンどころか、三悪のキャラクターをも食ってしまう勢いで人気者になり、私達の狙いは見事に当たったのである。
こうして『オタスケマン』の企画は形を整えていったが、まだ声優の問題が残っていた。
前回と同様に、今回も主役の配役は交代した。オタスケマン一号のヒカル役を水島裕(みずしまゆう)さんが、二号のナナ役には島津冴子(しまづさえこ)さんが起用された。
三悪はしぶとく(失礼)生き残り、ますます番組の軸となることとなる。
問題なのは、三悪に仲間入りしたキャラクター、ゲキガスキーの配役である。ハンサムだから、きっと声もいいはずだと誰もが考える。二枚目が変な声だったら、ドッとコケてしまうだろう。このゲキガスキーは、まだ単なる添えもの的キャラクターだったから、いっそ声の方もキャラと同様に、新人にしてはどうかという意見もあった。私もこの意見には賛成だった。新人声優にも、

美しい声の人がいるのは当然だから、あとはオーディションで選ばせてもらえばいいのだ。
だが、ふと私の脳裏にある人物が浮かんだ。その人は声優ではないが、前作『ゼンダマン』で声優と同じことをしてもらっていたことに気がついたのである。
それは、ゼンダライオンの役をやってもらった山本正之さんだった。このシリーズの主題歌の作曲をしてもらっている作曲家だ。
「待てよ。前回はゼンダライオンという、ちょっとふざけたキャラクターだったし、しかもカラオケ大好きな歌うメカライオンだった。それが今回は、とんでもない二枚目の役だ。声もセリフも美しくありたいが……」
ここまで考えて、私はちょっとためらった。山本さんの声は歌手だから悪い声というわけではないが、スズ虫のように澄んだ声かといえば、そうでもないような気がする。どちらかと言えば、こぶしの利いたアブラゼミのような感じだ（失礼）。それがまた山本節の魅力ともなっているのだが、ゲキガスキーにそれがハマルかどうかとなると「?」のマークが付く。
しかし私は、この作品はもともと可笑しいものばかりで成り立っているようなものだから、例えキャラクターが超二枚目でも、声までその通りでなくても良いのではないかという気がしてきたのだ。直球ならぬ変化球だ。
「うん。これは面白くなるかも！」
私は録音ディレクターなどに相談をしてみた。はじめは「ええっ?」という戸惑いがあったが、

面白さが勝って、ゲキガスキーは山本さんに演ってもらおうと決定したのである。あまり注文をつけず、自由に演ってもらえば良いということにして、後は山本さんの化け方に期待した。

私の期待通り、ゲキガスキーの人気はウナギ昇りに上がっていった。まさに主役を食う勢いで、ヒカル役の水島裕さんなんかと激しい火花を散らしていた。最終回のヒカルとゲキガスキーとが口論するシーンでは、まさに真剣勝負の雰囲気が出ていて、最高の仕上がりになっている。小山高男さんも、終盤にはストーリーの重要な役目をゲキガスキーに割り当てて脚本を完成させた。

いずれにせよ、山本さんにとっても私にとっても、ゲキガスキーの登場は役得だった。山本さんは人気者になるし、私にとってもこのキャラクターの人気が上昇するにつれて、仕事がやりやすくなるという利点を得たのだ。ゲキガスキーのキャラクターと、作曲家山本正之さんの声優起用という作戦は、当初の思惑以上の効果を上げたのである。

『オタスケマン』が企画されるに当たって、やはりスポンサーサイドにとっては、どんなメカが登場してくるかが一番の関心事だった。ヒット玩具になりそうなメカが登場するか否かが、作品を続けるための大きな要になっていた。まず、メカありき！　次にストーリーがあって、キャラクターがくる……。と、こんな図式が、アニメ製作の現場に徐々に押し寄せていたのである。

大河原邦男さんのデザインによる『オタスケマン』のメカは、メカ一週間ということで、オタスケサンデー号に始まり、オタスケタヌキ、オタスケサイ、オタスケアシカ、オタスケウータン、オタスケキンタ、オタスケガエルの7体が登場したが、もう使える動物は出尽くしてしまってお

り、次回作への危惧が少なからず頭をよぎった。
敵側のメカには、初めの頃は、有名人の顔を型どったメカを登場させる予定で進んだが、肖像権とか複雑な問題が生じそうになったので、止むなく中止をしなければならなかった。オカメの顔だとか、ただのオジさんも作ってみたが、全話数を顔メカで通せなかったのは残念でならない。ユニークな敵メカが出来たことに満足していたから、なおさら悔しい思いをしたのである。
この頃の私には、もう一つの作品が重なっていて、こちらはこちらで重要な会議が連日続いていた。それは私がタツノコプロを退社後、他社で手がけた最初のもので、『メーテルリンクの青い鳥』という作品だった。あの有名な名作のアニメ化で、西崎プロデューサーが私のためにと用意をしていた作品だったのである。
あまりにも有名な作品でもあるため、私は簡単に考えていたのだが、企画段階で改めて調べてみると、その原作の持つ意味は限りなく深く、テーマさえハッキリ把握出来ないような状態だった。いろいろな角度から「青い鳥とはなんぞや?」と、問い直すのに時間を要したのである。
にもかかわらず、私は『タイムボカン』シリーズ存続のカギを握るメカのことが気になって仕方がなかった。次のメカは何だろう……。そのことばかりが、頭から離れることがなかった。こうして『タイムボカン』シリーズは、メカ（玩具）の開拓の難しさを抱えながら第四弾まで登りつめたが、その先には少し霧がかかり始めていたのである。

第21章　捜せや捜せ！　青い鳥

『メーテルリンクの青い鳥　チルチルミチルの大冒険』が製作されたのは、私がタツノコプロを退社したすぐ後からで、『宇宙船艦ヤマト』で有名な西崎プロデューサーが指揮をとった。『青い鳥』は、演劇や映画で何回か観てはいたが、それを自分がアニメ化するとは思ってもいなかった。改めて本を読んでみると、物語の根底に思っていた以上に奥の深いものが潜んでいることが分かった。「青い鳥」とは真実だと解釈する人もいるし、自由と解釈する人もいて、にわか勉強の私には、その真意が計りかねた。

青い鳥を捕まえることによって真実を知ろうとするチルチルとミチル。「秘密があるからいいのさ。青い鳥を捜すのはあきらめな」と、二人に言う夜の国の女王。両者の戦いは最後まで続くが、途中に語られるエピソードは、そのどれもが真実を求めるための話になっている。名作アニメの奥深さは、原典に迫れば迫るほど面白いのだ。

この作品は、西崎プロデューサーの持つ東京動画という製作会社で作られたが、どこの製作会

社もアニメーター不足は深刻だった。全篇をミュージカル風にしたいというプロデューサーの意向で、作詞作曲が先行するという形をとったため、製作状況はさらに悪化した。私は『ガッチャマンⅡ』で味わったあの苦しみを、ここでも味わうことになったのである。

音楽は作曲が宮川泰（みやがわやすし）さん、作詞を山上路夫（やまがみみちお）さんが手がけた。オープニングフィルムは、主題歌の「幸せのバビラトラリラ」を歌う歌手がそのまま実写で画面に登場していた。

スタッフの名前をスキャニメイトで入れたりと、お金のかかった作品ではあったが、毎週毎週が危機の連続で、その製作期間中は心の休まる日がなかった。隣の芝生は、それほど青くはなかったのである。

この作品では、芦田豊雄（あしだとよお）さんが作画監督を担当してくれた。芦田さんには『ヤッターマン』でもお世話になったのだが、ここでまた並々ならぬお世話をかけることになってしまったのだ。また、美術の伊藤主計（いとうちから）さんの背景も素晴らしかった。映像は背景が命なのである。脚本家には藤川桂介（ふじかわけいすけ）さんや田村丸（たむらまる）さんが起用された。他にも、仙女の声を演じてもらった天地総子（あまちふさこ）さんや録音監督の田代敦己（たしろあつみ）さんなど、数多くのクリエイターと仕事が出来たのは幸せだった。

夜の国の女王の役で、美輪明宏（みわあきひろ）さんに出会えたのもこの作品だった。美輪さんの女王の笑い声には独特のスゴみと深みがあって、作品がグッと引きしまるのを感じた。美輪さんは私の予想よりもはるかに面白い人で、笑い方に値段をつけたりした。「フフフフフ」は一万円、「うわっはははは」は二万円、「うっひひひひ」は三万円といった具合である「じゃあ、このシーンは一万

円の笑いでいきますか？」なんて調子で、いろいろな笑いを作ってもらったものだ。

そんなわけで、すごいスタッフとキャストが参加した作品ではあったが、一九八〇年の六月には終了した。二クールという短い期間だったが、おかげで私は数多くの素敵な人達と出会い、新鮮な気分を味わえたのである。「世の中には、素晴らしい人達がいっぱいいるんですよ」という平田さんの言葉が、ようやく理解出来たのだ。

私はその頃、国分寺から都心に通うのに不便を感じたので、家と製作スタジオの中間に事務所兼仕事場を設けた。中央線の吉祥寺というところで、近くに井の頭公園がある。以前から一度は住んでみたかった場所で、若者達の間では「ジョージ」と呼ばれて親しまれている場所だ。

実は、ここも積極的に探したというわけではない。冷やかし半分で見た広告につられて、セールスマンと話しているうちに車に乗せられ、気がつけば契約の印を押していたのだ。

駅から徒歩五分くらいの五階建てマンションの一室で、日本間だったところを改築して動画机などを入れ、どうやらミニアニメスタジオ風な事務所になった。駅から近いという立地条件の良さもあってか、この事務所には結構人が寄ってきた。

『メーテルリンクの青い鳥』の終了後、私はこの事務所でテレビシリーズの『宇宙船艦ヤマトⅢ』の手伝いをすることになった。私は『宇宙船艦ヤマト』に関わることになろうとは夢にも思っていなかったが、これも成り行きである。ちなみに、どれだけの話数に関わったか調べてみたので記しておこう。一九八〇年のことである。

第十話「ダゴン新鋭艦隊の反撃」（絵コンテ）
第十一話「ヤマト危うし！　魔の白鳥座星域」（絵コンテ）
第十六話「デスラーの祝日」（演出）
第十七話「デスラー帝国危機一髪」（演出）

話数でいえば、それほど多くはない。宇宙船艦に特別に乗せてもらったという感じであった。

それからしばらく後、東京動画にシンエイ動画からの下請けの仕事が入った。そこで私が監督に推されたのである。作品は、藤子不二雄原作の『忍者ハットリくん』。テレビ朝日の看板番組である『ドラえもん』に続く人気番組にしなければならないという、結構責任の重い作品だった。

やがて、シンエイ動画のプロデューサーの加藤義雄（かとうよしお）さんが私の事務所へやって来た。加藤さんとはこの時が初対面だったが、「幸運を呼ぶ男」とでも表現したくなるような明るい人柄で、私はその後、ずっとこの人に面倒をみてもらうことになるのである。

シンエイ動画はタツノコプロとよく似た役員構成で、やはり社長と専務が兄弟だった。社長の楠部大吉郎（くすべだいきちろう）さんは元東映動画のトップクラスのアニメーターだ。あるいは私と原征太郎さんが東映動画の養成所へ通っていた時にお目にかかっていたかもしれないが、はっきりとは分からない。

シンエイ動画の加藤プロデューサーは、私をテレビ朝日の『忍者ハットリくん』の担当プロデューサーに紹介してくれた。小泉美明（こいずみよしあき）さんという頭の切れる聡明な人で、私はこの人にシナリオの読み方やアイデアの作り方、配役の仕方など、いろんなことをご指導いただいたのである。特

に私のマージャンは、この人に教えられたと言っても過言ではない。作品でも神経を使ったが、こちらの方でかなりの神経と労力を使い、朝帰りもずい分多かった。

ちょっと話が脱線したが、こうして私は、『忍者ハットリくん』の監督として重責を担うことになり、製作発表で藤子不二雄両先生に初めてお目にかかることが出来た。

本当は、私が手塚先生のアシスタント時代に何度かお会いしているのだが、先生方には思い出してもらえなかったようだ。私の肩書きが「アニメ監督」に変わっていたからかもしれない。

この頃の藤子先生は、まだ二人で一人で、一緒に描いていると言われていた時代だった。どちらの先生が描かれた作品でも、テレビ化される時の記者発表では、必ず二人で出席されていたのだ。この数年後には二人は別々に作品を発表するようになり、ペンネームを藤子・F・不二雄（藤本弘）、藤子不二雄Ⓐ（安孫子素雄）として活躍するようになった。

F先生は学者タイプ、Ⓐ先生はスポーツ好きの社交家タイプで、私も一度旅行にご一緒させてもらったことがある。Ⓐ先生はマージャンもお上手で、何度か相手をさせてもらった。

一九八五年に、私はF先生の『オバケのQ太郎』の監督をさせてもらったが、視聴率がふるわなかった。私は先生にお叱りを受けると思いきや、あるパーティーの席で逆にお礼を言われてしまい、労をねぎらってくださった。残念なことにF先生は一九九六年（平成八年）九月二十三日に天国へ召されてしまったが、先生の天使のような心の優しさと思いやりに触れたことは、深い悲しみと共に私の心にいつまでも焼きついている。

第22章　ついに出た出たヤットデタマン誕生！

私が危惧していた事態が迫ったのは、『タイムパトロール隊オタスケマン』が終わりに近づいてきた頃だった。例によって『タイムボカン』シリーズの次回作の企画を迫られていたのだが、やはり心配していたメカの問題がネックになってきたのである。

昆虫も動物も、めぼしいものはほとんど使ってしまい、次を模索してはいたのだが、どうしてもいいアイデアが出なかった。メカさえ決定すれば、それを軸にストーリーはどんどん広げられるのだが、軸があやふやではどうにもならない。本来なら、こんな作り方は邪道かもしれないが、この『タイムボカン』シリーズにおいては、これが当然のようになってしまっていた。

私はこのシリーズに関しては、巨大ロボットの起用はどうしても合わないと思っていたのだが、ついにそのあり得ないことが、スポンサーから提示されてしまった。玩具メーカーからの非常に強い要請だった。

スポンサーからの提示を受けて、私は果たして自分の考えていたことが正当だったのかと改

めて考えてみた。固定観念に縛られて、自分で発想の領域を狭めてしまっていたのではなかろうかと。そう考え直してみると、次第に目の前の霧が晴れていくような気がしてきた。

「そうだ！　巨大ロボットを拒否する理由は何も無いのだ。巨大ロボの導入によって、新しい『タイムボカン』シリーズのヒーローの誕生も有り得るかもしれない。要は巨大ロボットの使い方次第で、面白い作品を作ることは可能なのだ」

私は、そのことにようやく辿り着いたのである。

そこで、企画関係者にこの提案をして、さっそく企画書の作成に着手してもらった。それがシリーズ第五弾『ヤットデタマン』だったのである。

「ジュジャク」という過去から未来へと飛び回る不思議な鳥を捕まえようとする話をメインに据えたことで、内容はどんどん膨らんでいった。登場人物も過去の四作に劣らぬ華やかさで、自信の持てる構成案が出来上がった。メカもバッチリ重要な位置づけがされ、巨大メカも違和感がなく、自分で言うのもおかしいが、見事に『タイムボカン』シリーズに融合したのだ。

しかし、これはまだ文章上のことで、実際にはそれからロボットやメカのデザインを起こさなければならない。

ここで、またまた『オタスケマン』ならぬ大河原邦男さんの出番である。連絡をとると、彼はすぐにタツノコ本社の会議室にやって来てくれた。この頃は大河原さんもすでにフリーになっていて、多方面で活躍中であった。

大河原さんと顔を合わすと、私はなぜかホッとして、救いの神が現れたような気分になる。何だかこの人には、不可能ということが無いように感じるのだ。そんな大河原さんを前に、私はおもむろに今回のメカが過去に無いものであることを説明した。
「このシリーズに巨大ロボットが出てくると、シリーズの雰囲気が変わってしまいそうだったけど、これがかえって新鮮さにつながるんじゃないかと思うんだ。何とかしてもらえませんかね」
私は、恐る恐る大河原さんに、こうなった経緯を話した。
「大丈夫ですよ。巨大ロボットでも他社と違ったものが出来ますよ」
「あのー、変形なんかも出来る？」
「ええ、変形でも合体でも大丈夫です」
私は、ここで本音を明かした。大河原さんがここまでハッキリ自信を持って言ってくれるんだから、私が思う大胆な、そんな馬鹿なというような注文でも叶うかもしれないと期待したのだ。
「あのー、動物と人間型のロボットが合体なんてことは……」
「動物は何にします？　出来たら過去に登場してないものの方がいいかと思うんですが」
「じゃぁ、馬なんかどうだろう。人馬一体、なんちゃって」
私もだんだん調子に乗ってきて、何でも・・・・アリの世界に酔ってきた。大河原さんは、あくまで平常心で、何のプレッシャーも感じていないようだった。
「その他に、未来のお姫さまにタイムマシンで旅行をさせたいんだけど」と私。

「それじゃあ、駕籠のようなものがいいんじゃないですか」
「そりゃいいな、タイムカゴ……。タイムカーゴっていう名にしましょう」
などという具合に、巨大ロボットの他にも次々とこの作品に登場するメカを注文した。大河原さんは、どのメカも簡単に引き受けてくれて、最後に嬉しいことを言ってくれた。
「『ボカン』シリーズの仕事は、僕にとっても実に楽しいんです。遊び感覚で描けますからね」
こうして待つことしばし、大河原さんは本当に巨大な人間型ロボットと馬ロボットの変形合体メカのデザインを完成させてくれたのである。
私はそのイラスト画を持って、広告代理店やスポンサーへのプレゼンテーションを行い、即OKをいただいた。やはり大河原さんのイラストには、何にも勝る説得力がある。『タイムボカン』シリーズ第五弾は、こうして無事決定の運びとなったのだ。
初めてシリーズに登場した巨大ロボット。「大巨神（だいきょじん）」と「大天馬（だいてんば）」と名付けられたそれは、超カッコ良い、威厳のあるロボットだった。さらにこの二体がドッキングして「大馬神（だいばじん）」となる。まさに人馬一体になるのだ。今までになかった新鮮なデザインに、私の心配は消え去った。
だが、もう一つ厄介な問題が残っていた。それは毎度のことながら、タイトルであった。
今日こそは最終決定したいと思っていた三回目の会合でも、タイトル決めは難航した。どの案にも、一同がこれで行けると確信出来るものがなかったのである。早く「やっと出たねー」と言いたかったが、焦りばかりで、決定に至るアイデアは出なかった。

その時である。「やっと出た……、ヤットデタ……、ヤットデタ、ヤットデタ……マン、ヤットデタマン」と、私の頭の中でそんな考えがグルグル回転し始めた。
「ヤットデタマンっていうのは、どうでしょうか」
私は、関係者に向かってそう言ってみた。
「あわやという危険な時に、なかなかそのヒーローは現れないんです。そして、やっと出てくるんです。すると視聴者は『ヤットデター』と、喜ぶと思うんです。決してタイトル案がやっと出たという意味ではないんです」
誰かがそう言ってくれた。
「ふむふむ、なるほど。やっと現れるヒーローでヤットデタマンか……。いいかもね」
何度も口にしてみているうちに、段々と耳にも慣れてきた。それでいて一度聞いたら忘れられないような、バカバカしい響きが残る。最後に読売広告社の大野さんが「よし、じゃあこれでいきましょう」と、決定を下したのだった。
かくしてタイムボカンシリーズの第五作目は『ヤットデタマン』と決定した。
こんなタイトルを決めるのに、いい大人がよってたかって、よくもまぁ……と言われるかもしれないが、我々はいかなる時も真剣に議論し、検討を重ねているのである。ギャグアニメだからといって、決していい加減なタイトルの決め方をしているわけではないのだ。
さて、『ヤットデタマン』のキャラクターデザインは例によって天野嘉孝君で、彼の手によっ

て前作を超える強烈な三悪が描かれた。女ボスのミレンジョはよりお色気が増して妖艶になり、力持ちのアラン・スカドンは、とんでもない大男に、そのかわりジェリー・コケマツは鼻が少し小さくなって若々しい姿になった。

声優陣は、主役の「時ワタル」には曽我部和行（現和恭）さん、「姫栗コヨミ」に三浦正子さん、そして初の巨大ロボット・大巨神を田辺宏章さんが威厳のある声で演じてくれた。

大巨神といえば、私がこの作品でもっとも心配していたポイントだ。大河原さんの描いたカッコ良いロボットは、ただドンパチ戦うだけでは作品からはみ出してしまう。そこで私は、ユニークなロボットにすることを考えた。とは言っても、まさかゼンダライオンのように歌を歌うというわけにはいかない。もっと気の良い、単純ではあるが意志のある男性的ロボットに育てようと思ったのである。罪を憎んで人を憎まず。そんな慈悲深いロボットにしておいて、もしそれでも悪い心に気付かぬ者がいた時は、徹底してやっつけてしまうという風にしたのだ。

これは、やってみると中々面白い設定だった。一度は犯した悪事を詫びる三悪が、それを信じて去ろうとする大巨神の背中に、つい悪口を言ってしまう。すると大巨神はその声を聞きつけて、「大激怒！」と、武力を持って打ちのめすというパターンが出来上がったのである。

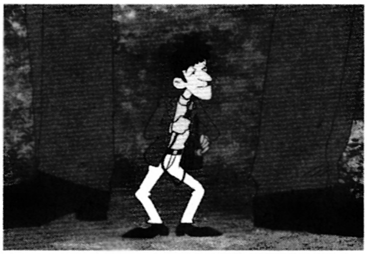
おかげで、動物メカに変わって登場した巨大ロボットは、『タイムボカン』シリーズの中にドッシリと腰を降ろした感じで、見事に融合した。そればかりか、新鮮なギャグネタも多く作れるようになり、巨大ロボットの登場は、作品を大いに盛り上げる役目を果たしてくれたのである。

それ以外のギャグで珍しいのは、この作品から登場したササヤキレポーター（顔は私にそっくり）に富山敬さんが配役されたことだろう。画面を観ていると、何だか自分がいい声で喋っているような妙な気分になって、ササヤキレポーターが実況をするシーンになると、つい下を向いてしまったものだ。

ササヤキレポーターといえば、小山カメラマンを語らねばならない。

どっちも戦いの状況などをレポートするキャラだが、ササヤキレポーターが私をモデルにしているのに対し、小山カメラマンは脚本家の小山高男さんがモデルだ。小山カメラマンも背が高いことは一部で有名だったため、カメラマンも背が高く、いつも顔に雲がかかっている。「あの雲、取ってもらえませんか。国許の親戚に顔を見せてやりたいんです」と、小山さんから注文







小山カメラマンとササヤキレポーターのモデルでもある脚本家・小山高生氏と笹川氏。以外にも、過去に於いてアニメ誌の特集でも実現しなかった夢のツーショットである。アニメに登場するキャラとそっくりなのがお分かりいただけるだろう。ササヤキレポーターは富山敬氏が声を担当した

があったが、私はそれをしたくなかった。

あの雲の中に、どんな顔があるのか……。それに視聴者が興味を持てば持つほど、この番組のヒキにつながるからだ。小山さんは私が意地悪で雲を取らないと思っていたかもしれないが、何事も作品に視聴者を引き付けるための作戦であったことなので、許していただきたい。

結局小山カメラマンは、『タイムボカン』シリーズの次回作で雲を取られて、晴れて素顔が全国に放映された。小山高男さん宛てのファンレターは多くなったかもしれないが、やっぱり雲の中のカメラマンのままの方が魅力的だったと私は思う。勝手に自分の好きな顔を想像して楽しんでいた視聴者のことを思うと、その楽しみを奪った罪は大きいかもしれない。

ところで、以前として三悪はこの作品でも中心的なキャラクターで、声は小原乃梨子さん、八奈見乗児さん、たてかべ和也さんと決まっていた。この三人については言い尽くしているので省略させてもらうが、タイトルがどんなに変わっても三悪の人気は衰えなかった。

そしてまた、山本正之さんには二枚目の役が待っていた。『オタスケマン』のゲキガスキーで味をしめた製作陣は、再び二枚目の役を山本さんに用意したのだ。それは、三悪のボス・ミレンジョ姫に恋するドンファンファンファン伯爵というキャラクターだった。この名前を付けたのは、小山高男さんだったと思う。

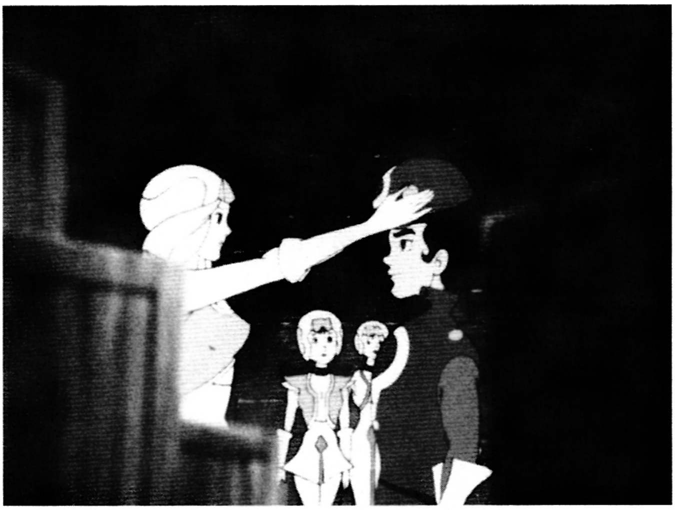
ところで、この作品で私が最も好きなところは、ヤットデタマンの変身シーンである。主人公の時ワタルがヤットデタマンに瞬間に変わるシーンだ。この一瞬のシーンをスローモーションで

観てみると、そこには驚くべき秘密が隠されていた。本人も知らない間に、未来から彼を変身させるスタッフがやって来ていたのだ。

まず時ワタルをトンカチで気を失わせ（麻酔をかけ）、音楽の先生が笛をレッスンし、栄養士がスタミナ料理を作って食べさせ、トレーニングコーチがアクションのトレーニングをする。最後にスタイリストがヤットデタマンの衣装を着せて、麻酔を解いて出動となるのだ。

この全部が、三秒で行われているというアイデアは、我ながらかなり面白いものではなかったかと思っている。実はこれも、企画の段階では思いもつかなかったことで、放送中にフトひらめいたアイデアなのである。

こういう、ストーリーの隙間を狙って考えつくギャグは、成功すると逆転ホームランを打ったような壮快さを憶えるのだ。



笹川氏お気に入りの「驚異の３秒変身」シーン。ワタル少年は何も知らないが、彼が「勇気、勇気」と念じると、カレン姫がナンダーラ王国に通信し、この通信を受信したヤットデタマン変身班（美人揃い）がかけつけて変身が行われる。ナンダーラ王国と地球では時間の進み方が違うため、地球ではわずか３秒でこの変身が可能となるという設定だ

第23章　笹川事務所は大忙しでごんす!!

吉祥寺に笹川事務所を設けたことは前述したが、まずこの事務所に入所してきたのが蜂須賀(はちすか)くみ子さんという人で、この人には事務一切の仕事をしてもらっていた。

次にやってきたのは、長田(おさだ)ノトオさんというアニメーター志望の女性で、彼女のアニメに対する情熱はすごいものがあった。一見色白で優しいお人形のような女性に見えるが、実は男勝りで仕事のスピードが早く、ヤワな性格ではない。一本ピーンと筋が入っていて、自分に自信を持ち、自分の仕事を愛していた。

私はアニメの論理やチェックは出来るが、実際に描く方ではないから、手を取って教えるということは出来ない。そこで、高橋資祐さんの仕事場を紹介して原画を教えてもらったり、スタジオぴえろの動画部へ籍を置いて本格的にアニメーターとして特訓が受けられるようにした。

彼女はアニメーターとしてすこぶる優秀な成績を残し、フリーのアニメーターとしても立派に

活躍出来るまでに成長した。

長田さんは現在はホラーマンガ家として活躍中で、将来が楽しみな女流マンガ家である。私の大好きな江戸川乱歩の『屋根裏の散歩者』を、長田さんが単行本で発表していたのを書店で発見した時は、「やったね、長田ちゃん」と、心の中でニンマリした。

次に現れたのは、双子の女性だった。一卵性双生児で、どちらも『タイムボカン』シリーズの大ファンだった。実家は高知県で両親が写真館を営んでおり、自分達もカメラの関係の短大を卒業したという。この双子の姉妹は、上北実那（かみきたみな）と上北希沙（かみきたきさ）という名で、『怪盗きらめきマン』のキャラクターデザインを担当してくれた二人である。

『タイムボカン』シリーズにはまって、どうしてもタツノコプロに入社したいと思っていた彼女達は、ある日、募集もしていなかったタツノコプロ本社へ、『タイムボカン』シリーズのキャラクターを模写したスケッチブックを小脇に抱えて押しかけたのである。

こういう人達がタツノコプロにやって来ること自体はそれほど珍しくは無いが、双子というのは珍しい。

彼女達はタツノコプロの本社で「今、募集はしてませんから」と断られてしまうのだが、受付けの人は、こんな一言を付け加えてくれたらしい。

「アニメフレンドというところへ行ってみたらどうですか？　そこで今、『タイムボカン』シリーズを製作していますから……」

二人は教えられた住所を頼りに、アニメフレンドへ出向いた。「こうなったら、どこまでも行ってやる！」という心境だったのだろうが、非情にもアニメフレンドも定員がいっぱいという理由で断られてしまう。

しかし、彼女達のセンスの良さに心を惹かれた人がいた。絵と一緒に持参した、立体物が目にとまったのだ。それはヤッターマンやボヤッキー、ドロンジョがマイクを持って歌っている姿を立体化した、十体ほどの紙粘土細工だった。

二人のセンスを見抜いたのは、『ゼンダマン』や『ヤットデタマン』などでチーフディレクターを務めていた大貫信男さんだった。彼はこの双子を、何とか身近に置いて勉強をさせてみたいと思ったのだ。そこで大貫さんは私の事務所を思い出し、ぜひ会ってくれと言ってきたのである。

こうして私は、国分寺のある喫茶店で、大貫さんを交えて、双子の姉妹に面会した。小柄な二人は、一人が喋るともう一人が同じ言葉を繰り返した。

「『タイムボカン』が好きで好きで、どうしてもこういう絵を自分達も描いてみたかったんです」

二人はそう言って、『タイムボカン』シリーズのスタッフに会えた喜びに目を輝かせていた。

私は、その時、自分が初めて手塚先生に面会をした時のことを思い出していた。あの時、自分は手塚先生に会えて天にも昇る気持ちになったが、この姉妹も今、私や大貫さんに会って同じ気分になっているのではないだろうか。そう思った時、今度は私が後輩に門を開いて、チャンスを与えてやらなければと思ったのである。彼女達の才能のことは大貫さんから聞いていたが、私は

改めて彼女達のスケッチブックを、そして紙粘土製の立体物を見せてもらった。
「ええっ、これ、手作りなの？　製品じゃないんだ。こりゃすごいねぇ」
私は、これほど熱心なボカンファンに出会えた驚きと、その粘土細工の上手さに唖然とするばかりだった。「コリャイケマッセー」とイケマスイタチ（『逆転イッパツマン』に登場する小メカ）が飛び出してきそうな気分だったのである。そして彼女達が、『タイムボカン』シリーズに対してものすごい入れ込み方をしていることも聞かされた。もちろん、これだけの立体物を作り出すことが出来るのだから、スケッチブックの絵が下手なわけがない。そのデッサンのタッチは、少女マンガのあの細い線ではなく、アメリカンコミック調の線に近かった。
「じゃあ、当分の間、私の事務所へ来て勉強したらどうかな。そして、アニメフレンドに欠員でも出来たら入れてもらうことにしては……」
私は、こんな提案をした。私の事務所は製作会社ではないので、それが最良の方法だと思ったのである。大貫さんもこの作戦を初めから望んでいたようで、この案はその場で採用された。
私の事務所は、急に賑やかになった。応接間の飾り棚には、上北姉妹の作ったキャラクター人形が飾られ、来客の関心を引いた。雑誌の取材を受けた折りには、キャラクター人形の写真も掲載されたりして、私の事務所はますます騒々しくなってきたのである。
さっそく上北姉妹に絵本の仕事を持ってきてくれた人もいて、彼女達はそれに応えた。私や大貫さんの見込み通り、二人はみるみる上達していった。

彼女達は家庭の事情で郷里へ戻らなければならなくなり、現在は高知でアニメのキャラクターやマンガなどを描いている。通信手段が向上した現在では、東京にいなければ仕事が受けられないということはないのだ。空気の良い場所で活動出来るというのは、うらやましい限りである。

彼女達は集英社の第二十八回赤塚賞佳作、第二十九回赤塚賞入選賞を獲得し、「スーパージャンプ」誌上で『大人のないしょ話』（一九九四年）を執筆するなどして活躍中である。二人が着々と、自分達の夢を実現していくのをみることは、自分のことのように嬉しい。私は期待をかけて見守っているのである。頑張れ上北双子！

さて、次に笹川事務所に現れたのは、大阪出身の青年だ。彼は、タツノコプロの新人養成機関・タツノコアニメ研究所の出身者だった。



『ボカン』シリーズにハマッった双子の女性・上北美那、希沙姉妹（現在は「上北双子」のペンネームで活躍）は、社員を募集していないタツノコプロに“入社したい”と押しかけて、あっさりと断られてしまう。だが、卓越した絵のセンスを見いだされ、笹川事務所で、その才能を大きく延ばしていく（イラスト／笹川ひろし）

この研究所は、タツノコプロから独立した形で作られたアニメーター養成所で、所長は杉井興治さんという。彼は元アニメーターで、タツノコプロでもいろいろと活躍した人なのである。

杉井さんは誰にでも公平に接することが出来る人で、面倒見もいい。入所してきたアニメーター志望者には、先生であると同時に親代わりとして慕われていた。

そんな杉井さんのアニメーター養成所へ入所したのが、大阪のアニメ大好き青年・今川泰宏君だったのである。

養成所で二年間のアニメーター特訓を受けた今川君は、自分はアニメーター向きではないと気づき始めていた。アニメーターは、動きの最初の絵と、その動きの最後のポーズの絵の中間の動画（これを中割りと呼んでいる）を描くところから仕事がスタートするが、これには正確さと緻密さ、スピードが要求される。マンガ家と違い、絵（キャラクター）もアクションも決められていて、それを忠実に描いていく作業なのである。極細の線で描かなければならず、かなり難しい作業と言えるだろう。その上、一人で一日に三十枚ぐらいは描けるスピードがないと、一人前とは言えない。今川君には、それがどうしても無理だったようで、アニメーターに向いていないことに自分でもうすうす気がついていた。

そんな折り、たまたま私が研究所を訪れた。何が目的だったかは記憶が消えているが、その時、「あっ、笹川さんだ！」と言って私の目の前に飛び出してきたのが今川君だったのである。その

時彼は、私に「演出をやりたいのですが……」と言っていた。
私は、こうした人達に度々出会うが、こういう軌道修正には賛成である。アニメが好きでこの道に入ってきたからといって、必ずしもアニメーターにならなければならないという理由は無い。アニメがどういうものかを知っただけでも、アニメーターの修業をした成果はあると思うのだ。幸いアニメの製作工程には、シナリオから撮影に至るまで、様々なセクションがある。自分がその中のどのセクションに適性があるかを知ることが重要なのだ。
研究所で私が今川君と出会ってから何週間かが過ぎたある日、突然彼が私の事務所へやって来てこう言った。
「ついに決心をしました。研究所を辞めて、演出の仕事に打ち込みたいのです。ぜひここへ通わせて下さい。机は空いてますか？　ああ、空いてますね。良かった、じゃあ明日から来ます。よろしくお願いします」
古い言葉に「押し掛け女房」というのがあるが、今川君はまさにそれに似ていた。次の日から、彼は本当に道具を背負ってやって来たのである。
今川君の後も、私の事務所にはポツリポツリとアニメ道を進みたいという人達が集まってきた。シナリオライターになりたいという内田幸子（うちださちこ）さんと、うえだひでひと監督の紹介でやってきた茂木智里（もぎちさと）さんは、二人ともそれなりの苦労はあったが、共にプロとしての活動をするべく育っている。茂木さんは現在、アニメ演出を中断して、児童書に面白いイラストを描いて活躍中だ。

ところで、今川君が押しかけてきてから何週間かたった頃、私に興味深い依頼があった。

当時、日本テレビで毎夏放送される24時間テレビのスペシャルの中に、手塚治虫先生のアニメコーナーがあった。これは一九七八年（昭和五十三年）から始まったもので、二時間のスペシャルアニメの幕開けだったのである。第一回目は『一〇〇万年地球の旅　バンダーブック』、続いて一九七九年（昭和五十四年）に『海底超特急マリンエクスプレス』、一九八〇年（昭和五十五年）には『フウムーン』が放映されていた。いずれも、手塚先生の原案のアニメ化だ。製作スケジュールが厳しく、スタッフはすごいハードな作業を強いられるという噂を聞いていたが、一九八一年（昭和五十六年）放送の、先生自らが脚本を書き下ろす『ブレーメン4　地獄の中の天使』の監督が、私に回ってきたのである。

手塚先生が、「今回は笹川に」と言われたそうで、私は最高の幸せを感じていた。手塚先生の作品に関われるというだけで、とても嬉しかったのである。

アニメの仕事で、手塚先生と一緒に仕事が出来るのだ。こんなチャンスが巡ってこようとは、私は夢にも思っていなかった。当然、製作に入れば、先生との接触時間も多くなるだろうし、いろいろと日頃話したかったことも話せるはずだと、私の心は期待に脹らんだ。

ところが、その期待はアマかった。

第一回目の打ち合わせで、私は高田馬場にある手塚プロダクションを訪問した。久し振りに懐かしいキャラクターが目にとび込んできて、故郷へ戻って来たような感じがした。私が到着した

頃には、もう会議に参加する大勢の人達が集まっていて、フロアーは騒然としていた。
やがて、あの懐かしいベレー帽が見えた。手塚先生がやって来たのだ。
私は、意を決して近づいて行って挨拶をした。
「先生、笹川です。御無沙汰しております」
「やあ、久しぶり。今回はよろしく」
先生の言葉はそれだけだった。仕事以外の無駄な会話は、一切出来ないのだ。
それというのも、先生の行動は時間との戦いで、一秒たりとも仕事以外の会話をはさむ余地は無かったのだ。先生の姿はとても生身の人間とは感じられず、私には時間に束縛されたイメージ伝達マシンに思えた。
手塚先生は作品イメージと製作に関する要望をポンポンと矢継ぎ早に並べ立て、それが終わると次のスケジュールに向かって走り去っていった。私はあっけにとられて、ただ呆然とその後姿を見送るのみだった。
製作スケジュールが本格的になってきてからは、なお一層こういう状態が続いた。先生とは何度も接触することになったが、相変わらず仕事以外の会話が出来る雰囲気ではなかった。昼間は雑誌マンガを執筆し、夜中になるとアニメ製作現場へやって来てアニメ用の原画を描いたり、背景合わせをしたり、一時の休息もないのだ。秒単位で動くマシンに等しいのである。
確かに私がアシスタントをしていた頃も、ものすごいハードスケジュールで仕事をされていた。

あれから何年かが経過していたが、久し振りに見る先生の忙しさは、あの頃の比ではなかった。雑誌とアニメの両立だから無理はないが、何十倍にも増した仕事の量が先生を変えていたのだ。
だが、たった一度だけ、昔の先生らしいことが起こったことがある。私が絵コンテを描くために、高田馬場駅の近くのホテルを利用していた時のことだ。
『ブレーメン4』は、手塚先生がシナリオを書き、書き上がった分から私が絵コンテにしていくという手法をとっていたのだが、その日は午後の四時頃に先生が私の部屋へシナリオを持って来ていただける約束になっていた。
私は一人、ホテルの一室で窓の景色を眺めながら待っていた。だが、先生はなかなか現れない。そのうちに、私は突然生理現象を起こしてトイレへ入った。私は急に腹痛を起こすことがよくあって、この時もそんな状態だったのである。
ところが、間の悪い時とはこういうことで、突然先生がやって来られたのだ。ブザーの音が鳴り、私は半分しか出ていない大の方を我慢して、ズボンのチャックを上げながらトイレから出た。
ブザーを鳴らしてもなかなかドアが開かなかったので、先生も異変を感じたらしい。先生は部屋へ飛び込んでくるなり、私の顔色をうかがったが、こちらの様子を見て、「あっ、トイレだったの？　悪かったね。さ、もう一回入ってください」と言われた。
そんなこと言われても、私の腹の中はこのショックで出るものも出なくなってしまっていた。
私は「いいえ、もういいんです」と必死になって先生の勧めを断ったが、「いいから遠慮しないで。

さあ、さあ、さあ」と、トイレへ押し込まれてしまったのである。

先生はこんなことをして、私を困らせて喜んでいたのかもしれない。その証拠に、その後の先生は、とても機嫌がいいように私には感じられたのだ。何だか昔の先生にやっと会えたような感じがした一幕であった。

さて、それからは毎日が絵コンテとの戦いだった。手塚先生は、次々とシナリオを書き続け、その日に完成した分を私がすぐ絵コンテにしていった。

手塚先生は、このストーリーを一日何枚という調子で書いていくわけだが、それを最初に読ませてもらうのが私というわけで、毎日手許に届くシナリオが楽しみだった。まるで新聞の連載小説を読んでいるような気分で、毎日毎日興奮状態だったのである。

私は、シナリオに遅れないことだけを考えて、せっせと絵コンテを描いていった。

良いチャンスだと思ったので、私は先生の承諾を得て、今川君を助手にして行動を共にした。今川君は、チョコチョコとコマメに動き回ってくれて、スタッフの人達にも可愛がられていた。そのうちに、上北姉妹の手も借りるようになり、笹川事務所は前面的に『ブレーメン4』の戦力(それほど大げさなものでもないが)になったのである。

アフレコの時になって、もう一つ嬉しい事態が発生した。

あの声優の岡本茉利さんに、猫のコーダの声を吹き込んでもらえたのだ。手塚先生の原作で、私が監督をさせてもらって、茉利さんに声を演じてもらえるとは。私にとって最高の夢が実現し

たに等しかった。

しかし現実は厳しかった。製作は、やはり予想通り地獄のようなハードスケジュールで、スタッフは昼夜問わず作業を行い、放送の前日の夜中までかかって、ようやくフィルムを完成させた。徹夜作業から朝帰りすると、放送はすでに始まっていた。

何とも苦しくて、楽しくて、嬉しい作品作りだった『ブレーメン4』。私にとっても、今川君にとっても、記念すべき作品だったことには違いない。

今川君のその後の活躍はめざましく、フリーになってからは、サンライズの富野由悠季監督の下で、『聖戦士ダンバイン』や『重戦機エルガイム』などの演出を手がけることになる。一九九八年には寺沢大介さん原作（講談社「週刊少年マガジン」連載）の『ミスター味っ子』のアニメ化で初めて監督を務めた。サンライズのスタッフだった経験を持つためか、ロボットアニメのようなダイナミックなアクションのグルメアニメに仕上がっている。

その後も、横山光輝さん原作の『ジャイアント・ロボ』（一九九二年～）のOVAの監督を六年ものの長きにわたって続けた。

最近では、シリーズ構成やアドバイザーとして作品に関わることが多くなってきているが、まだまだ、本気で監督として新しい映像を見せて欲しいと私は期待している。

第24章　ここはおまかせ、逆転イッパツマン登場！

『ヤットデタマン』で巨大ロボットが作品に違和感がなく融和できたことに気をよくした私達は、次の作品でも巨大ロボットを主軸にすることにした。当然、スポンサー側もこの意向に賛成で「どんな巨大ロボットが登場するのかを楽しみにしています」ということだった。『タイムボカン』シリーズ第六弾の企画を立てる時期がやってきたのである。

放映は一九八二年（昭和五十七年）からだが、企画はその四カ月前頃からスタートしていた。

タイトルは『逆転イッパツマン』。

この作品名は、大の野球ファンである読売広告社の大野さんからの提案だったと思う。野球ではよく、「逆転」や「イッパツ」という言葉が出る。「逆転イパッツ」は野球ファンなら必ず言う言葉で、言いやすく、力のこもった響きを持った言葉である。そんなわけで、今回は『ヤットデタマン』の時のように苦しまずにタイトルが決まったのだ。作品の内容にサラリーマンの悲哀も描かれるので、ズバリ「サラリーマン」という案もあったように記憶しているが、あまりにも

そのママなので、この案は見送られた。
問題は、やっぱり巨大ロボットだ。
『逆転イッパツマン』は、タイムリース社なる会社が時空を超えて各時代へリースする物品を届けるという奇抜な作品だ。このタイムリース社は業界で第一位の業績だが、ライバルのシャレコーベリース社は業績が落ちるばかり。そこで「クリーン悪トリオ」を組織して、タイムリース社の運搬人たちを妨害するというのがストーリーのベースだが、この運搬車が問題だった。
私は、この作品でも大河原さんと綿密な打ち合わせをした。前作では巨大ロボットが何とか成功したが、今回はまだその確証がない。大河原さんの腕にすべてがかかっていると言ってもいいだろう。
私は、運搬車はトラックや飛行機の類では平凡だと思った。そこで、恐竜のような形にならないかと、大河原さんに相談した。すると大河原さんは、またアッサリと「大丈夫です。何とかなりますよ」と言って、紙にサラサラとラフ画を描き出した。それは絵を描くというよりは、何かを計算をしてるような雰囲気だった。
「ここが、ここへたたみ込まれて、この部分がここから現れて……」
そして、「出来ますよ！」と力強く言うのである。
私はホッとしたものの、本当にそんなに上手くいくのかどうか、完成画を見るまでは完全に安

心出来なかった。何しろ恐竜のような運搬車が変形して、巨大ロボットになるというのだから、そんなバナナである。

数日後、大河原さんが仕上げてきたデザイン画は、私を驚愕させた。確かに恐竜が巨大ロボットに変形していたのだ。しかも、絵だけでは説得力が弱いからと、大河原さんは小さなボール紙の小箱を見せてくれた。大河原さんが小箱のフタを開けると、そこには木片で作られた恐竜の運搬車の模型が収められていた。

「見てもらえばハッキリすると思ったので、木型を作ってみました」

そう言って大河原さんは、木型の恐竜運搬車をカタカタと折りたたんだり、たたまれていた部分を摘み出したりして、アッと言う間にロボットにしてしまったのだ。

ビックリタマゲタモンザエモンだ。その場にいた、スタッフ全員が驚嘆の声を上げた。その変型プロセスは、何だかマジックを見せられているようだった。

この木型は実によく出来ていて、絵の数倍の説得力を持っていた。絵の場合は、どうしても実際にそんな風に変形が可能なのかというあいまいさが残る。しかしこの木型は、一目瞭然で変形のプロセスが分かるのだ。

運搬車の方は「トッキュウザウルス」と名付けられた。これがあわや危機にさらされた時、イッパツマンが「弾丸ヘッド号」でやって来て合体するのである。そうして完成する巨大ロボットの名前は「逆転王」と名付けられた。逆転王は、威風堂々として、その名の通り危険な状況を力

で勝利に逆転させてしまうのだ。大河原さんの絵と木型が、それを見事なまでに物語っていた。
これならスポンサーへの説得は必ず上手くいくと、私は安堵したのである。案の定、スポンサーもこの木型を見て、「こりゃ、いいですね」と感心していた。
『逆転イッパツマン』は無事に関所を通り抜け、アニメ製作に入ることが出来た。「やれやれ。これでまた一年間、作品作りに没頭出来るぞ」と、スタッフ一同ホッとしたのだが、難題が放送半年を過ぎた頃、再び持ち上がってきた。スポンサーから、二クール目でまた新しいロボットを登場させて欲しいと要請してきたのである。
「ええっ？　一年のうちに二体もですか？」
私は耳を疑った。しかしこの頃から玩具メーカーの商戦は激化の一途をたどっており、どうやら『イッパツマン』は一年に主役ロボットが二体登場するはしりだったようだ。
新ロボット登場によるストーリーの変更こそ無かったものの、これはかなり厳しい注文だった。ようやく軌道に乗っていい調子で進んでいたトッキュウザウルスと逆転王が、もう交替するのかと思うと、いささかもったいないような気持ちになったし、トッキュウザウルスの出来の良さが頭に残っていた私は、次は何にすればいいのか、迷いに迷うことになったのである。
「何かないか、何かないか。何かひらめいてくれ……」
私は一生懸命考えて、マンモスに思い至った。
私はさっそく、また大河原さんに連絡を取った。

「大河原さん、今度はマンモスを出したいんです。かなりムチャな発想かもしれないけど……」

私は、遠慮がちに大河原さんに、こうなった主旨を説明した。

後日、大河原さんは期待通りのデザイン画を持参してきてくれた。そして今度も、小さな紙のケースを持ってきていた。前回同様、ケースの中には木型の模型が入っていて、彼はそれを取り出すと、我々の目の前に置いたのである。

このマンモス型の運搬車は「トッキュウマンモス」、巨大ロボットは「三冠王」と命名されて、スポンサーに提示された。木型の効果は今度も絶大で、先方には大いに喜ばれた。しかし、私は『ヤッターマン』あたりからすると、あまりにもメカ重視に傾いてきているなぁという、一抹の不安も感じていた。

それでも、まだ三悪（この作品ではクリーン悪トリオ）が、バカをやっているうちは、どうにかギャグアニメとしての道を外れてはいない。「あっ」というだけのメカだったり、すくわれないドウジョー（ドジョウ）が出たりして小メカの登場もあるし、『タイムボカン』シリーズの領域は守られていた。

豪速九（ごうそっきゅう）ことイッパツマンや、放夢（ほうむ）ラン、ハル坊、ロボットの2-3（ツー・スリー）達は、今までにない壮快さで、かなり魅力的なキャラクターに仕上がっていた。各キャラのネーミングにも、小山高男さんのダジャレが大いに効果的に使われて、さすがと思ったものである。豪速九はまさに野球そのもののネーミングだし、放夢ランは「ホームラン」から、ハル坊は「ファールボール」から、さら

に2-3は「ボールカウント2-3」から取られており、すべてに野球用語が使われている。悪役のクリーン悪トリオは「クリンナップ」からいただいて、こちらも的を得たネーミングだ。

クリーン悪トリオには、ミンミンという中国服の似合う少女が新キャラクターとして取り入れられた。このキャラの名は、アフレコスタジオのそばにあったスタッフのいきつけの中華料理店の名前を拝借したものである。このミンミンは体が柔軟で、いつも逆立ちのような悩ましいポーズをするところが魅力で、女ボスのムンムンのお株を奪いそうになった。

主役の豪速九（イッパツマン）の声優には、それまでナレーターやササヤキレポーターの役だった富山敬さんを配した。声の澄んだ、優しいお兄さん役というわけだ。富山さんは、最初こそ照れていたようだが、そこはさすがベテランで、きっちりこのキャラクターを演じあげてくれた。

また、放夢ラン役の原えり子さんには、面白いエピソードがある。それは彼女がこの役のオーディションを受けた時のことだ。

私達はオーディション参加者の録音テープを聞いて審査した。当然本人の顔も分からない状態で、声だけ判断するわけだが、私は妙な声に引っかかった。ハスキーでありながら、アクセントが少し他の人と違うのだ。何度も繰り返し聞いてみたが、やっぱりこの声はどこかおかしい。私は、録音監督の水本完（みずもとかん）さんや関係者に無理を言って、この声の人に白羽の矢を立てたのである。

「演技が心配なんですが……」と、水本さんは盛んに言っていたが、最終的には私のわがままを聞いてもらった。

それが原えり子さんだったのだ。彼女は友人に誘われてオーディションを受けることになったのだが、当日は少し風邪気味だったそうで、かえってそれが目立ってしまったというわけだ。しかし原さんは、やっぱり良い才能に恵まれていて、水本監督に指導を受け、立派に放夢ランの役を演じてくれた。彼女も今ではベテランの声優として、他方面で活躍中である。

原さんには後に、『ときめきトゥナイト』という作品で再び出演してもらったが、彼女のますます成長した姿を見せてもらって、私は嬉しい限りであった。

例の山本正之さんの役には、ロボット2-3をお願いした。今回は二枚目役ではなかったが、その代わりに山本さんのお国言葉である本物の名古屋弁を披露してもらった。名古屋弁を話すロボットも、このシリーズだとまったく違和感がない。

ミンミン役は前作でカレン姫役を演じた土井美加（どいみか）さんにお願いした。前作に比べて、固さがとれてのびのび演技をしているのが、演技には素人の私にも感じられた。

ハル坊役はタツノコプロ作品に数多く出演してもらったつかせのりこさんにお願いした。彼女が若くして天に召されてしまったことは、極めて残念である。

『逆転イッパツマン』は、サラリーマンの悲哀あり、喜びありで、国分寺の屋台「うえだ屋」で酒を呑んでウサ晴らしをするクリーン悪トリオの描写など、見どころのいっぱい出来た作品だった。うえだ屋とは、うえだひでひと監督をモデルにした親父さんがいる店で、クリーン悪トリオはここで日頃のウップンを晴らすのである。

中でも私が特に気に入っているのは「人間やめて何になる」コーナーである。三悪が動物になった方がいいとか、石になった方が楽だとか、いろいろ考えてやってみるが、現実にはどんな世界にも苦しいことがあるという、ギャグにしては考えさせられるコーナーだった。これなども、当初はシナリオには無かったギャグで、私が、ちょっとイタズラ感覚で作ってみたら、結構面白いコーナーに仕上がったものなのだ。

『逆転イッパツマン』は、後半に近づくと、次第にシリアス感を増していった。小山高男さんのシリーズ構成も、終盤に向けてますますストーリー性を強めていき、ついに「シリーズ初！　悪が勝つ」という、イッパツマンが銃殺されてしまう衝撃的な話まで作られてしまった。このあたりは、いかにも『タイムボカン』シリーズらしいことではあるが、それにしても、私には徐々に初心から外れて行くような気がしてならなかった。

『タイムボカン』のマージョ様から始まった可愛い悪女が、いつの間にかお嫁にも行けないアバズレ女ボスのように変わってきていることにも気がつき、元に戻そうともがいたことがあった。だが、キャラクターはすでに一人歩きを始めてしまっており、あれよあれよ言う間に私の手の届かないところへ離れていってしまうような気がした。

そんな私の思惑とは関係なく、作品はますます勢いを増し、終盤に向かって突き進んでいったのである。

SPECIAL INTERVIEW

関係者インタビュー 11

証言しよう! 小山高生(こやまたかお)

ギャグを絵にして観せる腕前は日本一!

僕は昭和47年3月1日に企画文芸部に入社したんですが、その頃タツノコプロは『いなかっぺ大将』を製作中で、僕が参加し始めたのもこの作品からなんです。でも、当時は笹川さんは演出部の部長だったので、すぐにお目にかかることはなかったんですよ。実際に直接お会いしたのは、『かいけつタマゴン』からだったと思います。あの頃は僕も新人で、部長と新人といった立場でしたから、最初はちょっと近寄り堅い印象がありました。でも付き合いだしたら、実はそうでもなかった(笑)。

笹川さんは、ギャグを絵にして面白く見せることに関しては日本一の才能の持ち主です。僕は絵が描けないから、どうしても言葉で考えがちなんですが、ギャグを絵にして見せられるというのは、演出家にとって非常に重要な才能だと思いますね。例えば『タイムボカン』シリーズに、僕をモデルにした小山カメラマンというキャラクターが登場するんです。僕は身長190cmを超える長身で、名刺にも"ASIA最大の脚本家"と記しているんですが、『ヤットデタマン』をやっていた時に「僕みたいにデカすぎて、いつもフレームの外にはみ出ちゃってるキャラクターって面白くありませんか?」と笹川さんに言ったら、それから何話か後に突然画面にポンとキャラクターが出てきたんです。アイデアをすぐに形に出来ちゃうんだからすごいですよね。笹川さんの頭の中がどうなってるのか、一度じっくり覗いてみたいですよ(笑)。



PROFILE

小山高生/ASIA最大の脚本家

東京都出身。『ボカン』シリーズに企画当初から参加。『ヤットデタマン』以降はシリーズ構成を担当した。現在、脚本家集団「ぶらざあのっぽ」代表取締役。代表作は『聖闘士星矢』『勇者特急マイトガイン』など数多い。

第25章　ここで会ったがこんにちは！　イタダキマン現る!!

一九八三年頃の私は、並の忙しさではなくなっていた。

その頃、東京動画が解散となり、私も西崎プロデューサーとの契約期間が切れて、完全なフリーとなっていた。すると、一度にドッと仕事の依頼が押し寄せてきたのである。断ることの下手な私は、ついつい甘い返事をしてしまい、目一杯仕事を引き受けてしまった。

一時期は総監督や監督を含め、一度に四作品に関わっていたことがある。会議や打ち合わせ、それにアフレコの立ち会いにシナリオの読み合わせと、もうメチャクチャなスケジュールで、初号試写（初めて完成したフィルムの試写会で、大抵は現像所の試写室で行われる）を一度に三〇分ずつずらして観たりする場合もあった。

両方のスタッフに対して肩身の狭い思いがして、私は辛い日々を過ごしていたのである。一番辛いのは、自分の関わった作品同士が裏番組でぶつかったりすることで、互いの局のプロデューサーやスタッフに嫌味を言われたりして、申し訳ありませんと謝るしかなかった。

会議とアフレコがダブルブッキングになったりして、神経を磨り減らす場面の連続だった。いつかは体を壊すか、大失敗をやらかすに違いないと思いながらも、私は必死で頑張っていた。

さらにこの頃、東京アニメーター学院というアニメーターの養成学校が設立されて、創立者であり理事長である懐かしい人が笹川事務所へ訪ねてきた。私が少年画報社の「週刊少年キング」で『魔犬五郎』を連載してた頃に担当編集者としてお世話になった、鈴木英世（すずきえいせい）さんだ。彼は、アニメーション科の専任講師をして欲しいと、私に依頼してきたのである。

せっかくの鈴木さんの申し出だったが、当時の私のスケジュールでは、物理的に到底無理だった。優柔不断の私でも、この件だけは引き受けられなかったのである。すると鈴木さんは、「それなら特別講師になってください」と言われた。私は「それならばやってみます」と言うことで、この話は落ち着いたのである。

現在この種の学校は、東京だけでも六校ほどあるそうだ。当時はアニメーター科の入学者が他の科よりも圧倒的に多く、女生徒の比率が高かった。もっとも、絵というものは才能がモノを言う世界であるため、実力が伴わずに途中退学してしまう生徒もかなりいたようだ。

東京アニメーター学院は、二〇〇〇年に第十八期生を迎えたが、これまでに私の事務所でも十名ほどが研修を受けていった。よく製作の現場で、東京アニメーター学院の卒業生が「アニガク・・・の者です」と挨拶にきてくれるが、これは本当に嬉しいものだ。こうした卒業生の何人がマンガ界やアニメ界の寵児になるか、私は毎年楽しみに見守っているのである。

チャンスは、もたもたしているとサーッと通り過ぎて行ってしまう。普段から勉強や訓練を怠らないことこそが、自分の能力を開花させる一番の方法なのだ。頑張れ！　夢をめざす若者達。ぶただって、おだてられりゃ木に登るんだから……。

さて、そんな日々を送っていたこの年、『タイムボカン』シリーズも、ついに七作目に突入した。『逆転イッパツマン』でメカのチェンジが一年に二回あったので、第七作目は早い時期からその準備を行っていた。

ストーリーは三蔵法師の子孫の三蔵法子（さんぞうほうこ）と猪八戒の子孫の猪尾（いのお）ハッ男、沙悟浄の子孫のサーゴ浄（じょう）、そして孫悟空のかわりの孫田空作（まごたくうさく）といった面々が、オシャカ学園のオチャカ校長の指令で、オシャカパズルという宝物を探しに時空を超えた旅に出るというものだ。

当初は『オシャカマン』というタイトルも考えられたが、「オシャカ」は終わりという意味も含まれるということで、『イタダキマン』というタイトルに変更された。「視聴率もいただきます」という意気込みも入っていたのだ。

だがこの作品には、スタート前から様々な変化が求められた。

まず放映時間枠が、それまでの土曜日午後六時三十分から一時間深くなり、七時三十分からのスタートとなった。なぜその時間枠に変更されたかは、私にもハッキリ分からない。『タイムボカン』シリーズは人気があったので、もっと深い時間で放送して、視聴者層を拡大しようという局の作戦だったとも聞いている。

だが、『タイムボカン』から七年間、ズーッと土曜日午後六時三十分スタートに慣らされ続けた視聴者は、突然の時間変更に戸惑ったようだ。午後七時三十分スタートの枠に移った途端に、視聴率が急降下したのである。

作品自体は結構面白く仕上がっていたのだが、どうしても視聴率がふるわなかった。孫田空作がイタダキマンに変身し、『西遊記』の孫悟空のようにちょっと乱暴に敵をののしるセリフも、声優の田中真弓（たなかまゆみ）さんの絶妙な芝居で面白いのに、なぜか笑えないのだ。

この作品では、巨大ロボットの変形合体に変わって、主人公のイタダキマンが二段変身を行ったのだが、これも前作の巨大変形ロボットにはおよばなかったのかもしれない。

ヤンヤン一味の貧乏な暮らし振りも笑えたし、勝負の行方を占う（何が出ても結局は三悪が負けてしまうのだが）小メカのウラナイメカ（大吉くん、中吉くん、大凶くん）も印象深かったが、前作のパワーには適わなかったようだ。

そしてついに、この『イタダキマン』は、二クールに満たない全二十話で終了となってしまった。一九八三年九月二十四日、『タイムボカン』シリーズは八年間、七作目で幕を下ろしたのである。

八年という月日を、この作品に関わったスタッフやキャストに支えられて、私は『タイムボカン』シリーズと共に歩いてきた。このシリーズは、すでに生活の一部となっていたから、それが消えることによるスタッフの寂しさは、計り知れないものがあったと思う。私はすべてのスタッ

フに、大きな仕事をなし遂げた喜びに浸って欲しかった。

しかし私は……、いや、その他の人々も、まだ『タイムボカン』シリーズが本当に終了したとは、思えなかったのではないだろうか。いつか再び第八弾があると信じて、我々はその日の到来を待つことになったのである。

その日が来るまでには十七年間の月日を要するのだが、私はその十七年間の間に起きた様々な出来事を、もう少し記さなければなるまい。

証言しよう!

八奈見乗児 やなみじょうじ
小原乃梨子 おはらのりこ
たてかべ和也 たてかべかずや

笹川先生がいるから僕たち悪玉トリオがいる

八奈見「最近思うんだけどね、笹川先生はボヤッキーに似てるような感じがするんだ」

たてかべ「僕は三悪のキャラクターを、どういうところから考えられたのか、自分なりに考えてみたんです。先生の憧れの女性がマージョ様。先生自身は八奈見さんが演じてらっしゃる役。僕が演じている役は、多分、笹川先生の中にある強い者への憧れなんじゃないかと思うんです。近所の悪ガキ達からかばってくれた少年が、あんな顔してたんじゃないか……ってね」

小原「私が最初に『タイムボカン』のマージョ様役のお話をいただいた時には、『えーッ! 悪女?』って、かなり戸惑いました。でもマージョ様はいわゆる美女系で、私が吹き替えをやっている女優のブリジッド・バルドーをイメージした、ちょっとやんちゃでイタズラ好きな美女だと聞いて、役をお引き受けしたんです」

八奈見「やっぱりねぇ……。笹川先生は、大変女性に興味がある方だと思いますよ(笑)。イヤイヤ、いい意味でね。女性が大好きじゃないと、マージョ様のキャラクターに、あんな色気は出ませんよ」

小原「マージョ様はワルだけど、可愛らしい小悪魔的な存在ですよね。実は笹川先生の憧れの女性像なんだと、『怪盗きらめきマン』が始まってから、私に告白(?)なさったんですよ。それで、『きらめきマン』



PROFILE
小原乃梨子／声優

『ドラえもん』ののび太役やブリジッド・バルドーの吹き替えでもおなじみ。『タイムボカン』シリーズでは、悪玉トリオのリーダー格の美女を好演。ぷろだくしょんバオバブ所属



PROFILE
八奈見乗児／声優

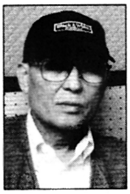
この人の声を聞かずに育った者はいないと断言出来る大ベテラン声優。『タイムボカン』シリーズでは、悪玉トリオの参謀格キャラを演じ続けている。青二プロダクション所属



では少し原点に戻した感じにしたいという意向をいただいたんす。ルージュは少し可愛いすぎるくらいになっちゃってますが、おかげで楽しませてもらっています（笑）」
たてかべ「笹川先生は、誰かが何か言うとポソポソッと面白いことを言うんですが、話に入るタイミングが実にいい。あの魅力は何なんでしょうかね？」
八奈見「僕がジョークを言うと大声で笑って喜んでくれるから、こっちまで嬉しくなっちゃう。そんな先生の笑顔を見てると、辛い出来事も忘れちゃうよね」
小原「いつも、もの静かで無口な方なのに、とんでもないギャグや、ゾロメカを考えちゃうからすごい！　私は、『火宅の人』ならぬ『寡黙の人』と呼んでます」
たてかべ「ゾロメカは子供達が喜ぶんですよね。そういったことが考えられる笹川先生は、大変なエンターティナーですよ」
小原「その通りですね。いつまでも夢を追い続けるやんちゃっ子でいて欲しいです」
八奈見「笹川先生がいるから、僕たち悪玉トリオがいると言ってもいいと思うんですよ。まだまだ頑張って欲しいですね」

主役であるヒーロー＆ヒロインよりも心に残る名脇役を演じたのがこのお三方なのだ！





PROFILE
たてかべ和也／声優
『ドラえもん』のジャイアン役としても有名。『タイムボカン』シリーズでは、三悪の用心棒格キャラを熱演。素顔はとっても気さくでやさしい人だ。ぷろだくしょんバオバブ所属

第26章 え？ アニメ界の赤川次郎!? コリャイケマッセー！

『鉄腕アトム』を皮切りに、テレビアニメの創生期には続々と新作が登場した。『鉄人28号』『エイトマン』『狼少年ケン』『0戦はやと』『ビックX』『新宝島』『スーパージェッター』『宇宙エース』『宇宙少年ソラン』『W・3（ワンダー・スリー）』等々。そのどれもが、少年向きのアクション作品だった。

そんな中で、タツノコプロの『宇宙エース』がスタートしたのと同じ年の八月から『オバケのQ太郎』（東京ムービー製作）がTBS系列で放映された。ここにきてようやくギャグアニメが登場したのである。『オバケのQ太郎』は大評判となり、瞬く間に子供の人気者となっていった。

日本のギャグアニメ誕生から二十年が過ぎた頃、この『オバケのQ太郎』に、私は監督として関わることになったのである。今度の作品はテレビ朝日系列で、製作はシンエイ動画だった。

テレビ朝日のプロデューサーは、『忍者ハットリくん』に続いて小泉美明さんが担当し、今回は彼に加えて新しく木村純一（きむらじゅんいち）プロデューサーが加わった。『ドラえもん』『忍者ハットリくん』に続く代表的な藤子不二雄作品のアニメ化であり、何としても良い成績を出したいと望んでいた。

声優には天地総子さんが選ばれ（選んだ基準は、決して天地さんの口が大きいからではない）、オバQは新たに蘇ったのである。

しかし視聴率はふるわず、スタッフ一同四苦八苦したのを憶えている。

さて、そんな木村プロデューサーが、ある日突然、私にこう言った。

「笹川さん。子供向けのミステリー小説を書いているでしょう」

私も、突然言われたので驚いて、何だか悪事がバレてしまったかのような気分に襲われた。

「ウチの娘がね、買ってきて読んでるんだよ。一冊読み終わると、また別のを買ってきてさ」

私は、ますます申し訳ない気分になってきた。『オバQ』の視聴率が低迷しているにもかかわらず、併行して小説を書いているということに後ろめたさを感じていたのだ。

実は私がこの児童小説を書き出したのには、理由があった。

一九八六年の春のある日、あの平田昭吾さんが久し振りに電話をくれた。その頃私は、フリーのアニメ監督として忙しい毎日を過ごしていた。社員監督とフリーの監督のどこが違うかというと、フリーの場合は仕事を自分で選べるということだ。当然、仕事の依頼が無ければ選ぶどころの話ではないが、幸い私は仕事に恵まれていた。

それに、会社に所属している場合は「部長」などという肩書きがついてきて、管理職としての任務もこなさなければならない。しかしフリーの場合は、作品だけに打ち込むことが出来る。生活の安定という意味では、定期的な収入やボーナスが無いので不安定だし、視聴率が悪かったり、

スタッフとの付き合い方でつまづいたりすると、たちまち仕事を無くしてしまうのだが、仕事をすればするほど収入は増えるわけで、能力のある人は会社員以上の報酬を手にすることが出来る。どちらの立場を良しとするかは、個人の考え方によってまちまちだ。

当時の私はフリーの立場だったので、アニメ監督だからアニメの仕事しか出来ないということも無かったのである。

平田さんは電話で私に、「小説を書いてみませんか?」と言ったのだ。

「ええっ? 小説? このオレが?」

私は、うわずった声で聞き返した。

「児童向け小説です。笹川さんなら絶対書けますよ。私は笹川さんをアニメ界の赤川次郎だと思っているんです」

またもや平田さんの私をおだてる口癖が始まったと思った。

「前は国家的損失だったが、今度はアニメ界の赤川次郎か……」

私は即答せず、生返事を繰り返していたが、またしても、おだてブタになって別の木に登ろうとする心が、胸の奥に芽ばえてきていた。

「でもさ、本当にやれるかな……」

「親しくしている出版社を紹介しますから、そこの編集さんに会ってください。いいですね」

またもや平田さんに押し切られてしまった。私はなぜ断れなかったのかと、改めて自分の弱さ

を思い知った。
平田さんは、「出版社の人に会う日までに、一冊分の原稿を書いて持参してください」と言っていた。
「そんなことが約束の日までに出来るだろうか？　無理だ、無理に決まっている」
しかし、書かなければ結果も出ない。原稿を読んでもらった上で初めて出版されるか否かの結果が出るわけで、とにかく書いてみるしかない。
私は、生まれて初めて小説（もどき）を書き始めた。
監督の仕事をしながらの執筆作業は、連日深夜遅くまで続いた。それは楽しくもあり、苦しい作業でもあったが、新しいものへ挑戦するということに、私の心は燃えていた。
こうして一カ月もすると、一応原稿らしきものが完成した。二百字詰め原稿用紙千二百枚ほどの分量で、こんなに長い文章を書いたのは初めてだった。タイトルは『ハレー探偵長ストーリー・夜霧に消えた美少女』。少年探偵団のような探偵好きの少年達が活躍する話で、ハレー探偵長（滝川満くん）が鋭い推理力で、難事件を解決していくというものだ。
私は、この原稿が完成したことを平田さんに連絡した。平田さんは私に同行して、出版社の人に紹介してくれた。その人の名刺には「ポプラ社編集部」とあり、私はそれを見て初めて、この出版社が児童書で有名な会社だと知ったのである。ここでも、平田さんは私を「アニメ界の赤川次郎」と紹介した。私は穴があったら入りたい気分だった。

対応してくれた編集者は、フレームの太い眼鏡をかけた、どこかの学校の校長先生みたいな感じの人で、名前を中川勅成さんといった。ポプラ社ではベテランの編集者で、私の原稿はこの人に手渡された。中川さんと平田さんとはアニメ絵本を大成功させたコンビだったから、中川さんも平田さんが紹介した私の原稿に期待していたのかもしれない。

「ちょうど少年向けのミステリーが欲しいところだったんです。しっかり読ませてもらいますよ」

中川さんは、そんな風に言いながら原稿をパラパラめくっていた。

「よろしくお願いいたします」

私はそれだけ言うのが精一杯だった。あとは運を天に任せるしかない。もし、内容が中川さんに気に入ってもらえなければ、この話は終わりなのだ。

一週間後の早朝、私の家にポプラ社から電話が入った。

「ポプラ社の中川です。先日はどうも」

ちょと興奮気味の中川さんの声に、私は緊張をした。

「先生の原稿を私の他に二人の人間に読んでもらいましたが、面白いということで、我が社の『ポプラ社文庫SF・ミステリーシリーズ』という新しい路線で刊行することになりました」

はずむ心を無理に押さえているような中川さんの声につられて、私も必死に喜びをこらえて返答した。もっとも、おそらくは上ずって奇妙な声になっていただろう。

「はあ、そうですか。それはありがとうございました。これからもよろしくお願いいたします」

「そんなわけですので、さっそく二冊目を書いていただきたいのです。こういう場合、一冊ではダメなんです。二冊続けて出すことになってるんです」

　何ということだ。やっと一冊が完成してホッとしているのに、すぐにもう一冊書かなければならなくなるとは。しかし、そんなことは悩みでも何でもなかった。私の書いた小説が、本になって書店に並ぶことになったのだ。こんな嬉しいことはないではないか。

「は、はい。分かりました。すぐ書きます」

　私の声は感激の声に変わって、調子良く返事をしていた。

「表紙とか挿し絵のイラストもお願いします。それから、あとがきも」

「は、はい、承知しました。頑張りますから」

　こうして私は、それから二冊目を執筆し、「S



フリーとなった笹川氏は児童小説（ミステリー）の分野にも進出した。「ポプラ社文庫・ＳＦミステリーシリーズ」として発売された『ハレー探偵長ストーリー』シリーズと『ドッキリ双子名探偵』シリーズは、ファンレターや質問状が殺到するほどの人気作となり、笹川氏は小説の本文だけでなく、表紙や本文中のイラストも手がけている

Ｆ・ミステリーシリーズ」の第一巻と第二巻をほぼ同時期に発表した。子供の頃から読んでいた探偵小説が、ひょんなところで大いに役にたったのだ。少女向けのミステリーも加わって、この文庫シリーズはタイトル数を増やしていった。

だがしばらくして、私の「ハレー探偵長シリーズ」が五作品目になる頃、中川さんが青い顔をして私の事務所へやって来た。

「先生、まずいことになりましたよ。少女向けの作品に売れ行きに差をつけられたんです……。どうも男の子は本を読まなくなってきてるんですねぇ。コンピュータゲームの方が忙しくて、読者離れが激しくなってきているんですよ。本は女の子しか読まないんです」

中川さんは、深刻な表情で憂いた。

「ですから、先生にも少女向けの作品を書いてもらいたいんですが、どうでしょうか」

「ええ？　少女向けのミステリーですか？」

私は唖然とした。昔は少女マンガを描いたことはあったが、ほんのわずかなもので、しかも今度はマンガではなく小説である。

「さあ、どんなものが出来るかちょっと心配ですが……。やってみましょう」

私はまた安請け合いをしてしまったが、果たして少女向けの作品など書けるのだろうか。

私はその日から、改めて少女が主人公のミステリー小説の構成を練った。そしてふと、上北姉妹のことを思い出した。彼女達と電話した時に、「はて、今話したのはどっちの方かな」と思う

ことがよくある。双子はミステリーに使えそうなネタではないかと思い付いたのだ。

私は、ある人が「双生児の話はミステリー小説にはタブーだ」と言っていたのを聞いたことがある。どうも、もうやりつくしてるからだということらしいのだが、私は双子の少女を探偵とする『ドッキリふたご名探偵』というタイトルで小説を書くことを決めたのだ。

この作品を書くにあたって、私はモノローグ形式を採用した。いい年をしたおじさんが「あたしが……」なんて文章を書くのは恥ずかしい話だが、それがかえって新鮮な感じがしたのだ。

このシリーズは自分でも驚くほどの反響があり、ファンレターが殺到した。「この作品を読んでから、小説の面白さがわかりました」「私も将来は小説家になりたいのですが、どうしたらなれますか」等々、その内容は多岐に渡った。中には、自分の悩みを相談してくる手紙もあって、その返事を書くのも大変だった。

この「ドッキリふたご名探偵シリーズ」は、それでも読者の支持を受け、二十三冊まで発刊している。いずれアニメにしてみようかと思っているのだが、実写でもいいかもしれない。

私も平田さんも、最初に志したマンガ道からは少し外れたかもしれないが、子供達のために少しでも夢を与えることが出来たことは、幸せと言わなければならないだろう。

第27章　マンガの神様、天に還る…！

一九八九年が明けると同時に、良からぬことが私の身の回りに起こった。昭和天皇が逝去し、年号が平成に変わった年だった。

前年の暮れから「眠れない」と繰り返していた妻の状態が次第に悪くなり、ついに入院という処置をとることになってしまった。結婚してから初めての別居生活が続いたのだが、忙しい私には辛く悲しい出来事だった。桜の咲く頃には家に戻れるかもしれないということが、せめてもの救いだったのだが、それも確実なものではなかった。

週に二回ほど私は病院に見舞いに行ったが、ある日の病院からの帰り道、駅のホームで私は心臓が止まるほどのショックを受けてしまった。駅のベンチに座って新聞を読んでいる人の手元を何気なく覗き込んだ時に目に飛び込んできた記事に、目を疑った。我が恩師、手塚治虫先生が胃ガンで亡くなられたという記事が載っていたのである。私は目の前が真っ白になった。

「嘘だ。そんな馬鹿なことがあってたまるか」

私は心の中で天に向かって怒鳴っていた。

ひとまず家に帰った私は、さっそく平田昭吾さんと連絡をとった。平田さんは、泣くというより怒っていた。手塚先生の仕事量の多さに対する怒りだった。私は『ブレーメン4』の監督を仰せつかった時に見た、時間に追われるロボットのような先生を姿を思い出していた。

私は、告別式に最後の別れに行った。大勢の報道陣に囲まれた葬祭場は、参拝者で身動きもとれないほどの混雑だった。

祭壇には花に飾られた先生の写真が、私達に微笑みかけていた。

「先生……！」

後は言葉が出ず、私はしばらく動くことが出来なかった。献花を持って先生の写真の前へ進むと、「やあ、久し振り」と、先生が声をかけてくれたような気がした。

参列したマンガ家はもとより、アニメ関係者や編集者と思われる人達が、一様に悲しみに表情をこわばらせていた。

私が、並木ハウスで初めてお会いした手塚治虫先生……。大きな丸い鼻と、メガネの奥の優しい目、そして私に「上京してきませんか」と言ってくれた先生の一言……。数多くの思い出が走馬燈のように脳裏をよぎる。先生と会津若松へ行って、千人風呂（某旅館の大きな風呂）で一緒に泳いだこともあった。手塚先生の平泳ぎを見た人は、世界中を捜しても私しかいないだろう。

編集者の目を盗んで、そっと二階の窓から電柱を伝わって降り、映画を観に行った先生。仕事

が一段落すると、嬉しそうにピアノを弾いてた先生。そんな風景が次から次へと思い出された。その手塚先生に、もう二度と会うことが出来ない。私はそう思った時、初めて涙で目が潤み、悲しいという実感がこみ上げてきた。

家に帰ると、再び寂しさが襲ってきた。せめて妻の慰めの言葉でもあれば、少しは元気が戻ったかもしれないが、その妻は病院暮らしだ。私は自室に一人きりになって、冬の嵐が早く治まることを祈るばかりだった。

そんな時、会津若松の恩師であり、私達夫婦の仲人でもある会津漫画研究会の会長・白井義夫さんから電話があった。白井さんも手塚先生が他界されたことを悼み、悲しんでいた。

「どうして、こう悲しいことばかり起こるんでしょうか……」

私は、自分の寂しさを訴えた。誰かに訴えなければ、私は深い湖の底から這い上がることが出来なかったに違いない。しかし白井さんに励まされても、私の心の暗雲は晴れなかった。

先生は、とにかく描きたかったのだ。病に倒れようが、天変地異が起ころうが、先生は筆を止めることは一秒たりともしたくなかったのだ。

私のタツノコプロ時代の同僚だった原征太郎さんが、この時期にはタツノコプロを離れ、手塚プロダクションの仕事をしていた。『青いブリンク』という手塚先生のオリジナル作品の監督を請け負っていたのだ。そのため原さんは、手塚先生の最期に関わることになり、先生の凄まじい仕事のとりくみ方を間近に見ていた。先生は重病にも関わらず、病室で打ち合わせをしたり、突

然原さんの自宅に電話をかけて打ち合わせをしたりしたという。

原さんからこの話を聞いて、私は無念で仕方がなかった。なぜ私は無理にでも病院へ押しかけて、絵コンテの一コマでもお手伝いしなかったのかと思うと、目頭が熱くなった。

先生はマンガが大好きで、アニメも大好きだった。私達マンガ家志望者は、そのほとんどがそんな先生に導かれて、今日まで歩んで来たのである。先生は私達の目指す星だった。荒れ狂う海の上でも、手塚治虫という星が輝いている限り、我々は自分を見失うことは無かったのだ。

その先生が亡くなり、我々は指針を失ってしまった。だが、それでも私達は進まねばならない。先生の導きを無にしないために。

私は未来に向けての歩みを止めたりはしないことを手塚治虫先生に誓ったのである。



手塚治虫氏と笹川氏の会津旅行でのスナップ。十数誌の連載を持つという殺人的なスケジュールをくぐり抜けて、スケジュールを調整して出かけた貴重な旅行だった。手塚氏は会津が気に入ったようで、その後も会津を訪れている。この写真は、笹川氏の手もとに残っている、恩師・手塚氏との数少ない思い出のツーショットである

第28章　シビビーン！と新会社でいこう!!

一九九〇年（平成二年）になっても、アニメはますます隆盛を極め、映画にテレビシリーズに、そしてOVA（オリジナルビデオアニメーション）にと、その勢いは衰えることがなかった。新しいアニメプロダクションも増えてきて、まさにアニメの量産時代を迎えたのだ。

おかげで私のようなフリーのアニメ監督にも、結構いろいろな会社から依頼があって、相変わらず忙しい毎日を送っていた。

入院していた妻も、この年の五月には退院することが出来た。

私は昼間はアニメ監督の仕事を、夜は事務所に戻って小説を書き続けた。当然報酬も多くなり、長男と長女を同時期に大学へ通わせることが、余裕をもって出来た。

私の人生は順風満帆に見えたが、世の中は、そうはアマくはなかった。

私はフリーになって、シンエイ動画の藤子不二雄作品を手がけることが多かったが、この年にはスタジオぴえろからも依頼があった。スタジオぴえろはタツノコプロで演出家仲間だった布川

ゆうじさんが社長をしている会社で、気心の知れた連中が多く働いている。
私が依頼されたのは赤塚不二夫原作の『平成天才バカボン』で、フジテレビ系列で放映されるものだった。赤塚さんのギャグマンガは、強烈さにおいて想像を絶する世界で、私の世界感とは少し違っていた。赤塚マンガのキャラクターは実に存在感があって、私流などにすることは、かえって作品の質をゆがめる恐れがあったため、私はどうしたらこの作品がさらにパワーアップ出来るかに力を注ぐことにしたのである。
しかし私は、いろいろ考えた末に、赤塚マンガは作るより読む方が面白いということに思い至った。常人では到底およびもつかない発想が、天才バカボンのバカボンたる由縁なのだ。
この作品は、一年間で終了したが、今度はもっと大変な依頼が舞い込んできた。本来の監督業と同時に、新会社を作りたいので協力をして欲しいという申し入れを受けたのである。
申し入れをしてきたのは、元テレビ朝日で『ドラえもん』のプロデューサーをしていた菅野（かんの）てつ男さんだった。彼はこの時期、スタッフ21というアニメ企画会社の社長を務めていた。私は菅野さんの会社でも『ダッシュ四駆郎（よんくろう）』という作品の総監督をしたことがあるので、そっけなく断るわけにもいかなかったのである。
だが私は、タツノコの創設期の苦労をもう一度繰り返すのはゴメンだった。この当時はアニメ番組も多く、製作会社は戦国時代さながらの戦いを強いられていた。そんな状況で新しく製作会社を作れば、どれだけの苦労を強いられるか計り知れない。しかし菅野社長は、「製作会社を持

たない企画会社では、企画が売りにくい」という理由を楯に、自分の主張を譲らなかった。

こうしてこの交渉は何度も行われたが、私はスタジオぴえろの次回作が決定しかけているので物理的に無理なことを理由に、申し出を断るつもりでいた。それまで優柔不断で何度も失敗しているので、今回はきっぱりと白黒をつけよう思っていたのである。今回は、どんなにおだてブタが木に登るようなことを言われても、絶対に断ろうと思っていた。

だが、私の歩む方向は、私に関係なく誰かが勝手に道筋を作っているようだ。

まず、スタジオぴえろの次の作品が流れてしまった。

そこで私は、あることを考えた。アニメ製作は私一人で出来るわけではない。一緒にやってくれる人が必要だが、私には一人、心当たりがあった。

トチやんこと栃平吉和（とちひらよしかず）さんという人で、彼はその時期に製作会社を作っていた。実直な人柄で、製作マンとしては経験豊富だったし、タツノコプロの出身者だった。彼に電話をして、「その話には乗れません」と言われたら、この件は無かったことにしようと心に誓ったのだ。しかし電話をしてコトの次第を話してみると、彼はこの話に乗ってきた。

やっぱり不思議な力が作用している気がした。さらにトチやんは、自分が今付き合っている人にも相談した。すると十人近くのアニメーターが、この船に乗りたいと言って来たのだ。これではもう、断る理由が何も無くなってしまった。栃平さんの付き合っていた人とは、前述のタツノコアニメ研究所の杉井興二さんだったのである。杉井さんは個人的理由で、アニメ研究所から移

籍を望んでいた時期だった。そんな杉井さんを親って、アニメーター達がついて来たのだ。おかげで新会社はアッという間に出来上がってしまった。
こうして設立された新会社は「アニメーション21」と命名され、所在地は中央線中野駅近くの半円形のビルに決まった。新築したばかりのビルで、オーナーが菅野さんの知人だったのだ。
何もかもがトントン拍子で決まって行く様は、この会社の将来の発展を暗示してるかに見えた。私は笹川事務所にあった動画机などを運び入れ、自分自身も中野の新会社へ移った。私は再びサラリーマン監督となって通勤することになったのである。
ここで私は、以前から暖めていたある企画を提供した。それは野菜サラダがヒントになって誕生した企画で、よく夜中にファミリーレストランで食べたハンバーグの脇に、ちょこんと座っていたトマトがインスピレーションを与えてくれたものだ。
「そうだ、トマトマンというのはどうだろうか？　その他の野菜も十品くらい入れて、サラダ十勇士というのはどうだろう」
戦国時代に真田幸村という武将がいた。豊臣方の猛将として徳川家康に果敢に立ち向かった人だが、この人の組織した十人の勇士の話は有名である。その真田十勇士をもじって、十人の勇士を野菜のキャラクターで作ってみようと考えたのだ。小山高男さんのダジャレには遠くおよばないかもしれないが、この十人の勇士を「サラダ十勇士」と命名し、『サラダ十勇士トマトマン』というタイトルまでその場で考えた。

私は次の日から、トマトマンや野菜の十勇士のキャラクターを描いた。上北姉妹の協力も得てデザインは完成し、企画書は私が自ら書いた。そしてまず、絵本から出発しようとして、ポプラ社へ持参した。だがポプラ社としては、テレビになる確証でもない限り、即刊行というわけにはいかないという返事だった。それ以後、しばらくこの企画は、私の机の引き出しに眠っていたのだが、新会社設立をきっかけに、再び日の目を当ててみようと思ったのだ。

この企画は、まず学研アニメ事業部のプロデューサーの目に留まり、やがて読売広告社の大野さんの目に触れた。私がタツノコプロ在籍中に『タイムボカン』シリーズなどでお世話になった大野さんによって、『トマトマン』はテレビシリーズに向けて動き出したのである。

そして間もなく、この作品のスポンサーがカゴメと学研に決定した。放送局はテレビ東京と決まり、連載マンガやハード絵本などは、もちろん学研から発刊された。

私は一応報告のつもりで、初めにプレゼントをしたポプラ社に完成したばかりのポスターを持って行った。ポプラ社が「すごいですね、テレビシリーズになるんですか。我が社でも読み物絵本として出版しましょう」と言ってもくれた時は、私も嬉しかった。出版権に関してはスポンサーである学研に権利があったため、少し複雑な問題はあったが、最終的にはポプラ社でも書籍を刊行することが決まったのである。

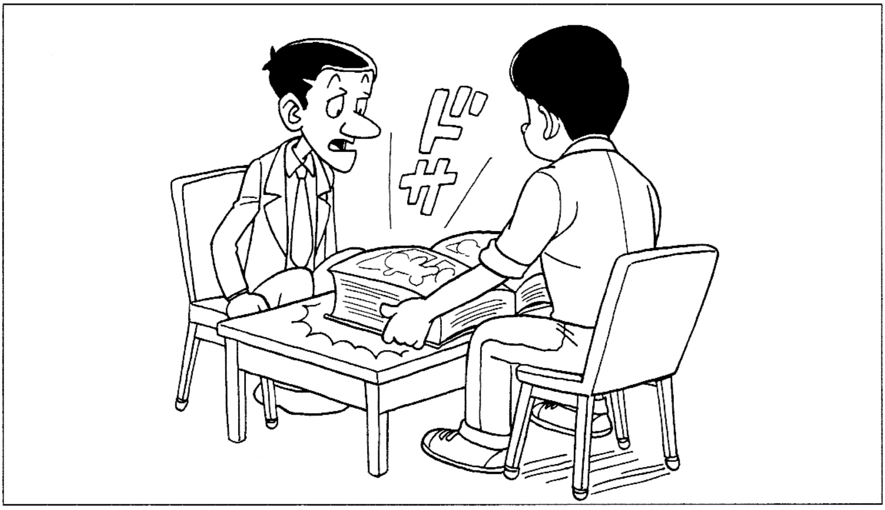
ところでこの頃、思わぬ人物がこの新会社へ入りたいと現れた。

小学館の某編集長の紹介でやってきた徳山光俊(とくやまみつとし)さんは、大きい頭にまん丸な目、眉が太くてが

っしりした体格の、言葉使いのしっかりした人物だった。

徳山さんは、私の前へ、ドサッと自作の画帳を差しだした。私はまず、そのぶ厚さに度肝を抜かれてしまった。そして、その一ページ一ページの絵のパワーに、またもや「ブッタマゲー」だった。画面一杯に隙間無くビッシリと描かれた動物マンガの俯瞰図の、何という緻密さ。今まで、いろんな人の絵を見てきたが、こんなのは初めてだったのである。

聞けば徳山さんは、玩具会社のトミーで「ゾイド」という、一時ブームになった恐竜の形をしたキャラクター玩具の企画製作をしていたという。彼は玩具会社での夢を、今度はアニメ会社に求めてやって来たのだ。玩具会社が組織変革に伴い、企画を考える人材を外に求め、徳山さんのような人達は管理の仕事を強いられるよ



新会社・アニメーション21に社員として入社を希望してきた徳山光俊氏。玩具メーカーに勤務していた彼は、非常に繊細かつ緻密なイラストを笹川氏に披露した。笹川氏はその腕前に惚れ込み、「運命的な出会い」を感じたという。その後、徳山氏は笹川氏とタッグを組んで、アニメや絵本などを手がけていった

うになったらしい。彼は絵を描きたかったし、自分で物を作りたかったのだ。

徳山さんの「アニメは初めてだが、絵が描けるならぜひ入社したい」という希望とこちらの要望が一致して、入社が即決で決まった。

さっそく徳山さんには、『トマトマン』の美術ボードの仕事をお願いした。

ところで、『トマトマン』の声優を決めるオーディションで、面白いエピソードがあったので記しておこう。オーディションに参加した若い女性声優の中に、「真田十勇士」を知らない人がいたのである。彼女は、台本のこの文字を読む時、「真田＋（プラス）勇士」と読んでしまったのだ。「十」をプラスと読み間違えたのである。最初は、何と言っているのか理解に苦しんだが、なるほど「十」は「プラス」にも見えるわけで、それを知ったスタッフのおじさん達は唖然として腰を抜かしてしまった。「そうか、時代が変わったんだなあ」と、彼女の解釈に脱帽したのである。

若い声優さん達やこれから声優を目指す人達は、少しは昔のことも知っておいた方が、将来のためになるのではないかと思う。声優はどんな役が巡ってくるかわからないわけで、いざという時に困らないようにしておく方が賢明だと思うのだが……。

オーディションの結果、主役のトマトマンには愛川理花子（あいかわりかこ）さんが選ばれ、呑気者で可愛らしいトマトマンが出来上がった。この人も面白いアクセントがある人で、それが個性となってキャラクターを引っ張ってくれた。

さて、この『サラダ十勇士トマトマン』は、一九九二年の四月から放映されたが、私達は同じ時期に大作に挑戦していた。NHK総合テレビで放映を開始した大河アニメ『おーい竜馬』（小学館、「週刊ヤングサンデー」連載）だ。『三年B組金八先生』でお馴染みの武田鉄矢（たけだてつや）さんの原作を小山（こやま）ゆうさんがマンガ化した、坂本竜馬の幼年時代から青年期までを描いた作品である。

実はアニメの時代劇は当たらないというジンクスがあり、我々も大いに悩んだのであるが、新会社の勢いで、挑戦しようということになったのである。和服を正確に描けるアニメーターは少なく、刀の差し方や礼儀作法の動作などに関する知識のある人など、まずいない。最初から苦戦を覚悟しておかなければならない作品だった。

幸い小山氏の描いたマンガがあるので参考にはなるのだが、マンガ絵は静止画である。動くと和服がどうなるかということまでは分からない。若いアニメーター達は浴衣を着て刀を持ち、鏡の前で動作を研究しなければならなかった。特に和服の場合は、袖と裾の辺りがやっかいで、下手に描くと、トタン板かブリキで出来た着物を着ているような感じがしてしまうのだ。

私達はこの作品を製作するに当たって、坂本竜馬の出生地である高知でロケをすることになった。高知と言えば、あの双子の上北姉妹の郷里でもある。彼女達は、その頃は高知でマンガや地方広告のイラストなどの仕事をしていた。

「えっ、高知へ行けるんですか？」

高知に一度は行ってみたいと思っていた私は、その話に大いに喜んだ。ロケの手配はすべて、

ＮＨＫエンタープライズの茂手木（もてぎ）プロデューサーにしてもらい、我が社からは監督、シナリオライター、作画監督、そして社長と私が同行した。

ところで、監督を依頼した香川豊（かがわゆたか）さんという人物には、ちょっとした因縁がある。因縁とは少し大袈裟かもしれないが、実は彼は、私がタツノコプロを去るその日に入社してきた人なのだ。

彼は新入社員であるからして、希望に胸を脹らませての初出勤だった。配属は演出部。私は、香川さんを演出部の部屋へ案内した。そして先輩演出家達に彼を紹介し、「ここが君の机だから……」と教え、部内での簡単なルールを教授した。さて、その後が「今週のハイライト」（この言葉は、よく『ヤッターマン』で使われた）で、私の言葉に香川さんは声も出なくなったのだ。

私が言う。「じゃあ、この机で頑張ってね」

香川さんが答える。「ハイ、頑張ります。よろしくお願いします」

私が言う。「ところで、実は今日限りで僕はこの会社を辞めることになっているんです……。では、御機嫌よう。さようなら」

「コケーッ」（香川さんのズッコケ）

いくらなんでも、こんな劇的なシーンがあるはずが無いと思われそうだが、事実は小説より奇なりで、これは実際にあったことなのである。香川さんは唖然として、親鳥に見捨てられたヒナのように、ただオロオロするばかりだった。

香川さんは美術の先生をやっていたとかで、画面構成力は抜群。美術ボードが無くても、さっさと自分の想像力で舞台を設定してしまい、絵コンテを描いてしまうという特技を持っている。もの静かだが内面はかなりの頑固者で、この人にはおだてブタの出るようなことを言っても通用しない。タツノコプロ入社当時から、なぜか黄色い縁の眼鏡をかけていて、なぜ黄色なのかは今もって分からないし、教えてももらえない。変な男だなと思いつつ家に帰ったら、自分の長男も同じモノをしていたのでビックリしたことがある。

私が新会社に移った頃は、彼もフリーの演出家になっていた。そこで『おーい竜馬』が決定した時に、彼にこの大役を依頼したのだ。

さて、話は高知へ向かったロケ隊の話に戻るが、アニメの場合、ロケといっても撮影はもっぱらスチールカメラだ。それも家庭用のオートフォーカスカメラを使うことが多い。画面を作る上での参考資料が撮れれば良いのである。

我々は竜馬の足跡を辿っていろいろと調査をして歩いたが、半分は観光旅行みたいなものだった。それでも、わざわざ竜馬に詳しい現地の研究家の方に案内をしてもらったおかげで、大きな収穫を得ることが出来た。

夜になると、高知名物の皿鉢(さわち)料理を味わい、上手いお酒もいただいて、幸せな気分にさせてもらった。私はこの席を中座させてもらい、約束してあったホテルのロビーで、久々に上北双子姉妹に会うことも出来たのである。まさか私が高知へ行くことになるとはお互いに思ってもみなか

ったので、様々な話に花が咲いて、楽しい一時は深夜まで続いた。
ロケを行ったのは、放送の四カ月くらい前だったと思うが、帰省後の忙しさは予想を遥かに超えていた。シナリオの決定稿が遅れ、絵コンテも作画も、何もかもが日一日と遅れていった。だが放送は待ったなしで、『トマトマン』に遅れること二日で放映がスタートしたのである。
私はNHKの仕事は初めてだったので、さっそく郷里の人達に番組のことを知らせておいた。民放だとネットの関係で、東京で放送されていても、必ずしも地方で放送されるとは限らない。また、東京で放映されて何年も経ってから、「今、やってます」などと連絡があったりすることも度々あった。だが今回は国営放送の全国ネットだから、会津若松でも絶対に東京と同じ時間に観られるはずである。
番組の話を連絡すると、会津若松で画廊を開いている会津漫画研究会会長の白井義夫さんから、「ぜひウチのしらい画廊でセル画の展示会を催したい」という申し入れがあり、私はさっそくその準備に取りかかった。セル画を送り出すと、私はすぐに郷里へ飛んだのである。
画廊へ着くと、茂手木プロデューサーから連絡を受けたNHK福島支局の報道スタッフが取材にきていて、私もインタビューを受けたりした。そして次の日の朝のローカルニュースで、『おーい竜馬』の原画展がしらい画廊で開催されていることが放送されたのである。
私のインタビューが映ったせいか、その後あちこちから「ヒロちゃん、今朝のニュース見たよ」という電話をもらい、画廊へドッと友人知人が押しかけて来てくれた。私は会津若松のスターに

なった気分だった。NHKの影響力はさすがにすごいものだと感服したものである。

だが、帰京すると、また地獄が待っていた。毎日毎日が、時間との競走で、放送が終了するまで、この状態は続いたのである。

やはりネックは作画部門で、原画マンはかなり苦労していたようだ。日本人なのに着物姿が描けないのは奇妙な気もするが、若者達にとって着物は縁の無いものになっている現実を考えると、無理からぬことかもしれない。アフレコは、色のつかない鉛筆画のままで行わなければならず、声優さんや録音スタッフには大変な御苦労をかけてしまった。

いずれにせよ、「大河アニメ」と称するだけの価値のある作品で、私にとっては貴重な体験であった。白虎隊で有名な会津の人間が、世が世なれば敵方である坂本竜馬の生涯を賛美的に描くとは、平成の世は平和になったものだと実感した次第である。

こんなこともあったっけ5

ＮＨＫ衛星放送に出演したが……

『おーい竜馬』は一九九二年四月から放映され、翌年三月で終了した。その期間中の一九九二年六月に、突然ＮＨＫ（衛星第二テレビ）からテレビ出演の依頼があった。

ＢＳアニメスペシャル『空想世界のヒーローたち』という番組で、タツノコプロ時代の作品についてトークして欲しいと言うのである。

収録は、まず控え室で簡単な打ち合わせをした後にビデオ収録となる段取りだったが、三十分ほど時間が空いたので、私はＮＨＫの食堂へ出かけた。『竜馬』の件で何度か来ているので、迷うことなく食堂へ入れたのだが、どうしたわけか帰りの道がわからなくなってしまった。ＮＨＫの建物は広くて大きくて、階数も部屋も沢山あり、一つの町のような感じなのだ。

さあ困った。残す時間はあとわずかで、私は焦りまくった。慎重で用心深いくせに、どこかオッチョコチョイなところがある、血液型Ｏ型の典型なのだ。エレベーターで上下に数回、長い廊下を右往左往した後、私はやっとのことで控え室にたどり着いた。

いよいよ本番の収録が始まった。司会者も私も、台本を横目で見ながら進行して行くのだが、私はここでもハタと困ってしまった。

リハーサルの時には台本を眼鏡をかけて読んでいたのだが、本番では外してきてしまったのである。私は人に会う時もいつも眼鏡無しの状態でいたから、この時もそうしたのだが、そのため本番中に台本の文字が見えなくなってしまった。遠くなら、かなり遠方でも見えるのに、近くのモノが見えない乱視まじりの老眼なのだ。「しまった」と思ったが、今さら眼鏡をかけるのも恥ずかしいし、そのままで押し通すことにした。

後で本放送を観たら、結構ペラペラ喋って、テンションが上がっていた。私って本当はズウズウしいヤツなのか、それとも物事に無頓着なのかと、自分で自分を見つめ直してしまったほどだ。

ちなみにこの番組には、私の他に九里一平さんや大平透さんがビデオ出演している。一九九三年の一月には、再度同じような企画で出演させてもらったが、今度はコタツ（もちろんセット）に入ってのトークだった。BSアニメスペシャル『ギャグアニメのヒーローたち』というタイトルで、私は何と、「ギャグアニメの帝王」と紹介されたのである。「すごいことになってきたぞ。帝王だってよ。平田さんよりスゴイことを言う人（脚本家）がいるもんだね」と、頭の隅でもう一人の私が言っていた。

どちらの番組もNHK衛星第二放送で放映されたが、私にとっては良い記念で、番組の録画ビデオは今でも大事に保存してある。

第29章　タイムボカン王道復古だコロン！

大河アニメ『おーい竜馬』が終了した後、私が所属していたアニメ21は、再びＮＨＫで五分の帯アニメの製作をすることになった。毎週、月曜日から金曜日までの夕方に放送されるもので、藤子・Ｆ・不二雄原作の『ポコニャン』という作品だ。会社としては、『おーい竜馬』で予算が大幅にオーバーした穴埋めとして、この作品で名誉挽回しようとしていた。ところが、この作品がアニメ21の最後の作品になってしまう。良かれと思ってしたことが、まったく予想もつかなかった事態を生じてしまったのだ。

『ポコニャン』という作品自体は、藤子先生の原作だし、私の古い仲間の原征太郎さんに監督になってもらっていたので、ギャグアニメとしては良い作品に仕上がっていたと自負している。一話が五分という短い作品だったので、原画マンや演出陣も、そんなに気張らなくとも良かった。『おーい竜馬』に比較すれば、ずいぶん楽に作れたと思う。しかし、この作品が終盤に近づくに連れて、アニメ21の資金繰りが苦しくなってきたのである。

アニメ21を起こした時に集まったアニメーター達は、全員が会社の所属となり、安定した生活が約束されたはずだった。ところが、彼らの毎月のサラリーが会社を圧迫し、会社が次第に傾いてきたのだ。私達役職者は給料の無い月が続き、社員の給料の遅配も生じてきた。それでも『ポコニャン』は最後まで作らなければならない。会社の経営状態の回復に向けて、製作部門を家賃の安いところへ移すなど、私達は様々な方法に取り組んだ。

幸いにも『ポコニャン』は最後まで予定通り完成させることが出来たが、どうしても次の作品が決まらなかった。社長の管野さんは敏腕プロデューサーで、営業の手腕にも優れた人だが、ちょうどバブル崩壊を迎えた時だったため、その煽りをくってしまったのである。こうしてアニメ21は解散となり、私達は不景気の荒波の中へ放り出されてしまった。

会社や事務所は、設立する時より、畳む時の方が難しいことを思い知らされた。不幸中の幸いだったのは、アニメーター達が別会社へ移り、すぐに新しい作品に取り組めたことである。

さて、残務整理が終わってガランとした仕事場を眺めて、私はしばし、「この先、どうすればいいのか」と考えた。笹川事務所はまだ器だけは残っていたが、もう一度その事務所で活動をするべきか、それとも他のアニメプロダクションへ入れてもらおうか、思案の毎日だったのである。

その時、ふと思い出したことがあった。それは二カ月ほど前のタツノコプロが30周年記念作品として製作したＯＶＡの完成パーティーの日のことだった。

このＯＶＡは『タイムボカン王道復古　チキチキ・ウゴウゴ・ボケボケマシーン猛レース』と

『タイムボカン王道復古　タツノッコン王国で同窓会だコロン！』の二本（各30分）で、シリーズ七作品に登場する三悪達が、全員揃って大レースをする話と、タツノッコン王国にあるドクロストーンならぬトグロストンを探すという、なんともすごいストーリーだった。

しかし、私と小山高生さん（小山さんは名前を「高男」から「高生」に変えていた）は監修ということで、シナリオを読んだり注文を出したりする役に回されて、実際の製作にはあまり関与出来なかった。

作品の内容は、ものすごいの一語に尽きるもので、特に三悪は七作品の登場メンバーが総出演するので、合計21人にもなり、少々ハシャギ過ぎの感もないではなかった。新婚ホヤホヤのアイちゃんとガンちゃんのアツアツムードなシーンなどは、私には観るに耐えなかった。やっぱりその一歩手前の、純情な二人の方に私は魅力を感じるのだ。

特別出演のガッチャマン達にもそれは感じられた。やっぱり、ヒーローはヒーローのままの美しい姿で飾っておいて欲しかったと思ったのは、私だけだったろうか。

シャレた面白さを出していたのは白黒画面の宇宙エースで、こういうのはファンの心をくすぐるものだと思う。

この作品の完成記念の打ち上げパーティーが催され、私は招待されたのである。

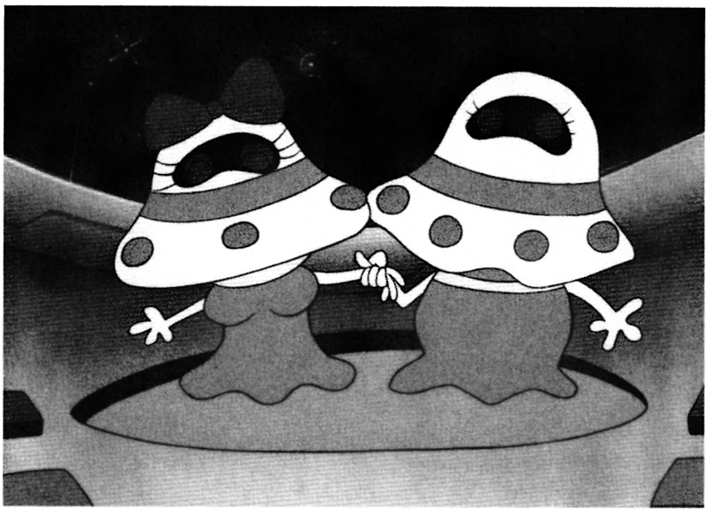
そして、九里一平さんがにこやかに座っていた。久しぶりに会う九里さんは、貫録のようなものがついて、いかにも社長タイプに見えた。私は、久しぶりのせいもあってか、あつかましくも

九里さんの隣の席に座ってしまった。

パーティー会場は、日本式料亭だったので、親交が深められるムードだった。「久しぶりです。まあ一杯」と、いうところから始まって、宴もたけなわになってきた頃、九里さんはポツリと私に呟いた。

「どうかな……、そろそろタツノコへ戻ってくる気はない？　もういいじゃないの。外の空気も充分吸っただろうし、家もタツノコスタジオに近いんだから……」

私は、まさか、こんな言葉が九里さんの口から出ようとは思っていなかったので、ドッキリした。当時は、吉田健二社長もタツノコプロから離れ、吉祥寺に新しい会社（遊エンタープライズ）を設立していて、九里さんがタツノコの社長となっていたのだ。この時、私はタツノコの創設時代を、一瞬ではあったが思い出してい



ＯＶＡ『王道復古』シリーズにも、一発ギャグを披露する歴代の小メカが登場する。三悪の会話にツッコミを入れたり、冷やかしたりするキャラクターで、その代表が、『ヤッターマン』第60話から登場した“おだてブタ”である。写真は「オ〜シイ、オ〜シイ、オ〜シイなぁ〜」が口癖のオシイ星人。『ボカン』シリーズのもう一つの顔だ

た。吉田竜夫社長が亡くなり、健二社長も独立し、鳥海尽三さんも、原征太郎さんも、中村光毅さんも、そしてこの私も、タツノコプロの開拓時代を生きてきた人達は、そのほとんどが古巣を離れていた。

「そうですね。考えてみましょう」

私は九里さんの誘いの言葉に、そんな風に答えていたと思う。瞬時ではあったが、九里さんの言葉は私の心を揺さぶったのだ。

しかしこの時点では、まだNHKの仕事のことで精一杯で、移籍のことなど考えられなかった。こんな忙しい中でも、私はポプラ社のSF・ミステリー文庫『ドッキリふたご名探偵』を書き続けていたし、毎日が多忙を極めていたのだ。

だが、それが今は違ってきた。私は、乗る船を失ったのだ。まだまだアニメをやりたいと、無性に思った。そんな時に頭に浮かんだのが、九里一平さんの言葉だったのだ。

そうして私は、一九九四年二月六日から、再びタツノコプロへ出勤することになった。

自宅から一分ほどのところにあるスタジオの前へ立った時、私は何とも言えぬ妙な気分に押し倒れそうになった。戦いに破れた落武者が、郷里へ戻ってきたような感じだ。あまりにも自宅に近接しているのに、もう何年もスタジオの玄関すら見ていなかった。都心へ出るにはスタジオの前を通ることは無く、そのために近くにありながら立ち寄るチャンスが無かったのである。

それが、目の前に玄関を見て、再びこの中へ入って仕事をしようとしている。玄関は何も変わ

っていなかった。一九七九年に退社して以来、十五年の月日が経過していた。建物は少し古くなったようだが、全体的には以前とあまり変わってはいなかった。製作部長の柴田勝さんも元気で昔のままだったし、撮影の機材なども同じ位置にデンと構えていた。
以前、ここで私は様々な作品作りに没頭していた。ここでアニメの開拓時代を過ごし、喜びや苦しみ、悲しみを味わったのだ。そして、再び私はここにいる。
柴田部長は、「笹川さんには、この個室を用意しておきました」と言って、二階の一室へ案内してくれた。そこは、亡くなった吉田竜夫社長が使用していた部屋だった。社長が亡くなってからは、ずっと開かずの間として使用していなかったという。その部屋を私のために開き、内装や冷暖房装置も新しく整えてくれたのだ。机もイスも、そっくり残っていて、私はそこで作業をすることになったのである。
イスへ座ってみる……。ここで吉田竜夫社長は、連日原画の修正をしていたのだ。この机で、あの素晴らしいガッチャマンのデザインをしていたのである。
様々な想い出が浮かんでくる。しばしイスに座って、私は昔の想い出に浸っていた。
その時ふと、昔とはちょっと違うことに気がついた。それは、周りがあまりにも静かだということだ。スタジオの各部屋に、人がポツリポツリとしかいないのだ。この時は朝だったし、夜にならないと騒々しくならないのが業界の常ではあるのだが、それにしても静か過ぎた。
この頃、タツノコプロではOVA『宇宙の騎士テッカマンブレードII』が製作されていたが、

他の作品は準備中で、スタッフがスタジオに入っていなかったのである。
同年の四月から『白雪姫の伝説』（NHK衛星第二放送）が放送されたが、これは海外との合作作品で、外国で先に放送されていたものを国内で放送したものだった。ちなみに、一九九六年にもう一篇別の『シンデレラ物語』が作られており、この作品には私も総監督として関わっている。この『シンデレラ物語』も、NHK衛星第二放送で放映された。
改めて各部屋を回ってみると、作業が止まっている感じがする。昔のあの活気はどこへ消えてしまったのか。「おーい。隠れてないで、みんな出てこーい」と、声を出したくなる衝動に駆られた。それほど静かだったのだ。夕方になると、『テッカマンブレード』のスタッフがポツリポツリとやって来たが、昔のあの活気とはほど遠いものだった。
私は寂しさに襲われた。もうこのスタジオが昔のような姿に戻ることは無いのだろうか。ここで何が出来るのかという不安が胸をよぎった。肩書きは企画室ディレクターであるが、企画を一緒に考える人すら見当がつかなかったのだ。
顔馴染みも少なくなっていた。柴田部長や天馬正人さんなど、何人かの顔馴染みがいたが、スタジオのスタッフには初対面の人が多かった。この当時は、本社が五階建ての自社ビル（一九八三年設立）に移っていて、総務、経理、営業、版権部などがこのビルで活動をしていた。社長室も本社の方へ移っていたので、スタジオは製作オンリーになっていた。
それならなおのこと、スタジオが活発に稼動していなければならないのに、夜になっても昼間

とさして変わりはなかった。私は企画を作るのが監督業と同じぐらい好きで、常に何か面白くなる作品は無いものかと模索している。タツノコへ戻ったら、またスタッフと新しい作品作りが出来そうだと意気込んでいたのだが、笛吹けど踊ってくれる人はいなかったのである。

昔は誰かが何かヒントを考えると、すぐにキャラクターデザイナー達によってキャラクターが描かれ、企画文芸部によってたちどころにシリーズ構成や企画書が出来上がったものだ。

それが、出来なくなっていることに気がついた時、私は時の流れをヒシヒシと感じさせられた。大袈裟に言えば、タツノコプロはまったくの別世界に変わっていたのだ。企画の絵素材も、文章も、外のデザイナーやシナリオライターに依頼しなければならなくなっていた。ある意味では、この方が合理的で、その場その場で多方面から優秀なデザイナーなり、シナリオライターを選んで企画を作った方がいい場合もある。しかしそれには、どうしてもそれをまとめ上げる才能のあるプロデューサーや企画マンが必要なのだ。

この時期は、そういうやり方で企画が作られていたようだが、テレビシリーズとして放送に漕ぎつけるまでにはかなりの苦戦を強いられていた。オリジナル企画が出来ないと、どうしても雑誌の連載マンガなどをアニメ化する方法がとられるが、めぼしい原作マンガは、各アニメプロダクションがすでに買い漁っていた。オリジナル作品の多かったタツノコプロが原作マンガを探すようになった頃には、人気のある作品は、もう他社に押さえられていたのである。

そんなタツノコプロの現状を知り、私はどうしても強力なパートナーの必要性を感じた。九里

一平社長は本社で社長業に忙しく、昔のような行動が出来なくなっていた。現場で一緒に企画を練り、キャラクターの原案をサラサラと描けるような人が、私はどうしても欲しかったのだ。

そこで私は、その役にピッタリの人物を九里社長に推薦した。アニメ21の解散後、別れ別れになってしまった徳山光俊さんを九里社長と成嶋常務に面接してもらい、彼の入社を願ったのだ。フリーでいるより、大勢の人とワイワイ作品を作る方が好きということで、徳山さんも入社を希望し、彼は晴れてタツノコプロの社員となったのである。

これで相棒が出来た。私達は先に入社していた田沢君という文芸希望の青年と三人で、企画の仕事を始動したのである。このスタジオを昔のような活気のあるスタジオにするためには、何といっても仕事の確保が必要だったのだ。

私の徳山さんとの初仕事は、ロボットアニメだった。相撲の未来世界を描くもので、力士はすべてがロボットで、技は何でもありの世界だ。徳山さんはこういう絵が得意で、強烈な横綱ロボットからひ弱な幕内ロボまで、何十体ものラフデザインを描き上げた。私はこれを一枚のパネルにして、スポンサー（バンプレスト）へプレゼンした。

バンプレストの杉浦社長さんは、私のことをご存知だった。そして、「相撲は子供にはイマイチ人気が無いようだから、変わったロボット少年ということにしてやってみよう」という嬉しいお言葉を頂戴したのである。こんな番組の決定の仕方は私も初めてで、信じられないような話だった。杉浦社長の決断の早さ、頭の切れの良さには度肝を抜かれた思いだった。

作品の正式なタイトルは『ドッカン！ロボ天どん』となり、テレビ東京系で全26話が放送された。それなりに面白い作品になったと自負している。

脚本は桜井正明さんが担当し、声優にはロボ天どん役を林原めぐみさんにお願いした。彼女は、ぶっきらぼうで妙なアクセントで、ロボ天どんをかなり面白く作ってくれた。相手役の高山みなみさんとの会話も絶妙で、結構新鮮な笑いを視聴者に届けることが出来たと思っている。

徳山さんが玩具メーカーの大手、トミーにも勤務していたことは前にも紹介したが、私は彼とそのトミーに出向き、富山社長にもお目にかかった。

富山社長は『マッハGOGOGO』が大好きだったそうで、話題は自然とその方向に流れ、トミーで「新マッハを……」という話まで出るようになった。半分プライベートな訪問ではあったが、これが功を奏したのか、次第に『新マッハGOGOGO』の話がトミーとタツノコプロの間で具体的になってきた。まずは新マッハ号のデザインから作業はスタートした。

そんなところへ、もう一人、堀井敏之さんという才人が現れたのである。

徳山さんとは、ゾイドの時代からのつき合いで、メカの内部構造図を実に緻密に描く名人であった。ニューマッハ号のデザインは、この堀井さんの手によるものが採用されたのである。

この『新マッハ～』の企画はなかなかテレビ放送が決定せず、企画から放映開始までに二年数カ月を要することになったが、ニューマッハ号の一分の一の実車が再現されたこともあって、ついに『マッハ～』は三十年ぶりに復活した。タツノコのオリジナル作品が再びブラウン管に登場

したことは、タツノコファンにとっても、喜ばしいことだったのではなかろうか。
この作品の復活に際してちょっと面喰らったのは、むやみに木を切ってはならないという最近の風潮を受けて、せっかくの七ツ道具の一つであるカッターブレード（旧作ではチョッパー）という円形ノコギリで林の中の樹木を切って進むシーンが出来なかったことだろう。
私はこの徳山さんとはゲームの企画や絵本の仕事なども精力的に行ってきた。昨年は小学館の「小学一年生」で『魔法はおまかせタンス』というイラスト入りの物語を連載し、私が文章を、徳山さんがイラストを担当した。この作品もアニメ化にしたいと思っていたのだが、この年に再度、『タイムボカン』シリーズ第八作の話が持ち上がってきたのである。
前作の『イタダキマン』が終了してから十六年の月日が経過しており、この話が本当に決定するか否か、私は正直言って確信を持てなかった。しかしそれとは関係なく、なぜかこのシリーズのフィギュアや玩具のリリースが目立って多くなってきていて、そろそろ、最新作の登場があってもおかしくない下地が出来ていたのは事実のようだ。
『タイムボカン』シリーズ第八作は、今や遅しと、誕生の時を待っていたのである。

こんなこともあったっけ6

深夜に樫の木モックが……

誰でも聞きたがるのが怪談だ。そこで、私が経験した不思議な話を一つ紹介しよう。

タツノコプロのスタジオの入り口に、樫の木モックの等身大に近い立体物が置いてある。遊園地に設置する予定で作られたもので、昼間見るととても可愛らしい。

だが、深夜になって人気がなくなると、ちょっと妙な雰囲気になってくる。ガランとしたフロアにギョロ目の人形がポツンといて、何となく気になってくるのだ。ジーッと一方を見つめていて微動だにしないのだから、気にしなければどうということはないのだが……。

その夜、私はそのフロアに残った最後の一人になっていた。編集で徹夜に近い状態だったのだ。私は休憩時間に、フロアのソファに座ってジュースを飲んでいた。

どこでもそうだと思うが、ガランとした場所は、昼と深夜の顔が違って見える。しかも当時タツノコプロでは、妙な噂話が流れていた。夜中に亡くなった社長が廊下を通り過ぎたとか、白い影が見えたとか、私のような霊感の弱い人間には到底考えられない話が伝わっていたのである。

私は、お化けも幽霊もＵＦＯも信じない方だが、それでも二回ほど妙なものを見たことがある。一回目は子供の頃で、実家の前でオレンジ色のサッカーボールほどのものが、夜の空をスーっと横切るのを見たのである。そして２回目は最近で、雀荘で麻雀をしていて、ふと横を見ると、そこに子供がロープを持って立っていた。小学二年生くらいの男の子だったと思う。「なんでこんな場所に子供がいるんだ?」と思いながら、一瞬卓上に目を移し、再びその子に目をやると、もう消えていた。辺りを見回してみたが、それらしい子は見あたらない。一緒に麻雀をしていた仲間達は何も気付いておらず、真相は分からず終いだった。

ところで、夜中のスタジオで一人でソファに腰かけていた私だが、ソロソロ編集室に戻ろうと立ち上がって二、三歩歩いた時だった。





タツノコスタジオのロビーに置かれている『樫の木モック』の立体物（左）。放映当時の1972年に製作されたもの（総ＦＲＰ製）で、ほぼ1/1サイズと言っても良い大きさである。詳細は不明だが、遊園地などの遊戯施設に置かれる予定だったらしい。写真には無いが、この『モック』の横には『みつばちハッチ』の立体物が置かれている

何かが動いた気配がしたのだ。

私は振り返り、目がモックに向いた瞬間、モックが首をニューッとこちらに向けたのだ。

その像は合成樹脂で出来ていて、ゲンコツで叩くとコンコンと音がするほど固いものだから、絶対に首から上だけが動くはずはない。それが人間のように、こっちを向いたのだ。

クリクリした目が私を見つめていた。

ギョッとした私は、誰かがそばに居ないかと一瞬目をモックから離した。そしてモックを再び見直した時には、首は元に戻って反対側を向いていたのである。

私の周りには誰もいなかったので、何の確証もないが、本当に私はそれを見たのである。

後でゆっくりモックに触って、じっくり調べてみたが、首が動くようにはなっていなかった。

私は、モックの頭をコンコン叩いて、「もう一度動いてみろよ。歩けるんなら、歩いてみなよ」と、言ってみたが、それ以後モックの動く姿は見ていない。

タツノコプロを一度退職し、何年かぶりに戻ってみると、やっぱりフロアにはそのモックが置いてあった。「やあ、また会えたね」と、私に向かって言っているようだった。

第30章　新千年紀(ミレニアム)に新生！　怪盗きらめきマン

二〇〇〇年（平成十二年）の春、四月五日午後六時三十分。ついに待望の『タイムボカン』シリーズ第八弾『怪盗きらめきマン』がテレビ東京系で放映された。『イタダキマン』が終了してから十七年が経過していた。

この十七年の年月の間に、何度か『タイムボカン』シリーズの新作の企画があったようだが、私の留守中のことなので、ハッキリしたことは分からない。企画書やプレゼンテーション用の絵素材をチラリと見せてもらったことがあるから、シリーズを復活させようとしたことだけは確かだ。それでも二〇〇〇年を迎えるまで、テレビシリーズでの復活は実現しなかったのである。

しかし『タイムボカン』シリーズは、水面下でジワジワと活動を続けていた。玩具やぬいぐるみ、マニア向けのフィギュアなどで、三悪のようにしぶとく生き残っていたのである。

山本正之さんの作曲した主題歌などを集めたＣＤアルバム集が発売され、山本さん自身もリサイタルなどで歌い続けていたそうな。

私がタツノコプロに戻ってからも、家庭用コンピュータゲーム機で『ボカンと一発ドロンボー』（プレイステーション、セガサターン対応）、『ボカンですよ』（プレイステーション対応）、『ボカン伝説　ブタもおだてりゃドロンボー』（ワンダースワン対応）などがリリースされ、私がアニメムービーの部分の絵コンテを担当させてもらった。これらのゲームは、オープニングに山本さんの新曲や新アレンジ曲を使い、声優も代役をなるべく避けて当時出演していた人達に依頼するという、結構贅沢な作りとなっていた。

『タイムボカン』シリーズを復活させたいと思っている人達の中で、特に熱心だったのが、CDアルバム集『ぶたBOX』などを手がけたビクターミュージックエンタテインメントの永田守弘（ながたもりひろ）音楽プロデューサーだった。彼は、テレビが無理ならラジオでやりましょうと、一九九六年に企画をFM放送局のNAC5に持ち込んだ。ここでまた、ひさしぶりに三悪の声が電波に乗って放送されたのである。構成と脚本は、これまた誰にも負けないほど『タイムボカン』シリーズに情熱を傾けている小山高生さんで、彼は自らトークコーナーにも出演した。この番組は、かなりファンの反応があったらしく、後にドラマ部分がCDになって発売されているので、こちらでお聴きになった人も多いだろう。

しかし、こういった活動があっても、なかなかテレビシリーズは決定しなかった。やはり最大の問題はスポンサーで、バブル崩壊後の不景気が原因していた。それに、『タイムボカン』シリーズは「玩具アニメ」と異名をとっていたため、玩具メーカー以外のスポンサーがつきにくかっ

たのも、復活を遅らせた一因だったかもしれない。

一九九八年（平成十年）の年が明けると、ビクターの永田プロデューサーが『ヤッターマン』のテレビシリーズの話を持って来た。あくまで第八弾としての新作を望んでいた私は、『ヤッターマン』というところが引っかかった。しかも深夜枠の可能性もあるというのだ。しかし永田さんは、なかなか実現しないテレビシリーズに業を煮やして、自社がメインスポンサーになることまで申し入れてきたのである。

ところが、この企画も実現には至らなかった。相乗りスポンサーの事情が悪かったのが原因のようである。またもや無念の涙を飲むしかなかった。

そしてさらに一年が経過し、一九九九年（平成十一年）に入った頃、私達は再度、新作の企画をキャラクターを使用したアミューズメントグッズの製作・販売を行うメーカーのバンプレストにプレゼンをした。その新作のタイトルは『怪盗きらめきマン』。役員や営業、企画室などから集まった大勢のメンバーで、バンプレストに押しかけてのプレゼンテーションだった。バンプレストの田中社長は、「これだけ大勢だと、交通費も大変だね」などと冗談を言っていた。

プレゼンテーションが始まると、「番組の対象年齢は?」など様々な質問が出された。この会議には広告代理店の読売広告社の人達も同席していて、放送局や時間枠の話も議題にのぼった。会議の最後には、バンプレスト側からプロデューサーを参加させたいという要望が出て、私は今度こそ『タイムボカン』シリーズ復活が決まる気配を感じていた。

後日、バンプレスト側の担当者の松村浩（まつむらひろし）さんがタツノコプロのスタジオに来社され、ついに、「新世紀（ミレニアム）に新生！」（小山高生さんの文責）というに相応しい、『タイムボカン』シリーズ第八弾『怪盗きらめきマン』の製作が決定したのである。

この作品の製作プロデューサーの由井正俊（ゆいまさとし）さんは、小山さんに劣らぬノッポさんで、私が二人の真ん中に入ると、有名な囚われた宇宙人の写真のようになってしまう。この由井さんとは、一九九一年の日本テレビ24時間スペシャル番組で放映された『ブレーメン4』で一緒に仕事をしたことがあった。その後彼は、一九八六年にタツノコプロに移籍していたのである。

脚本はもちろん小山高生さんだ。彼はこの作品のために精力的に行動してくれて、雑誌やラジオなども早々と「タイムボカンシリーズ復活！」とぶちまけていた。さらに小山さんは、自分が作った会社「ぶらざあのっぽ」に所属するシナリオライターの面々に全面協力させて、早いペースでシナリオを完成させてくれた。師匠とはいえ、ボヤボヤしていると出し抜かれてしまうかもしれない。脚本には、懐かしい柳川茂さんが参加してくれたことも記しておこう。

監督はうえだひでひとさん（ここからはさん付け）が担当してくれた。うえだ監督は『タイムボカン』シリーズで育ったような人で、ギャグセンスも抜群だ。彼はタツノコプロ退社後も、いろいろな作品に触れて、様々な技法を修得しているはずである。私とも年に一、二回は会っていたが、一緒に仕事をするのは『ＯＫＡＷＡＲＩ‐ＢＯＹスターザンＳ』以来であった。

うえだきんは自分流の『きらめきマン』を目指すと意気込んでいたが、私も総監督として、六本ほど絵コンテを描いてしまった。いつも締め切りに追われて苦しむ絵コンテ作業だが、今回は思いのほか楽しく描くことが出来た。アイデアは次々と出てきたし、生活にも昔のリズムが戻ったような気分で、自分で言うのもおかしいが、このシリーズは何と面白いのだろうと、改めて認識させられた。何だか遊んでいるような気分になって、心が癒されるのだ。

原画陣はタツノコプロの本流というべき井口忠一さんと加藤茂さんが担うことになった。ところで、この作画陣に面白い人が加わっていた。面白いと言ってもギャグ的な意味ではなく、巡り会わせが面白いのだ。ある回の作画監督に、戸部敦夫(とべあつお)さんという人が参加したのだが、実はこの人は歴代の三悪の女ボスを演じている声優の小原乃梨子さんの息子さんだというのだ。自分の母親が演じるキャラクターを描く気分ってどんな感じがするのか、今度会ったらゆっくり聞いてみようと思っている。

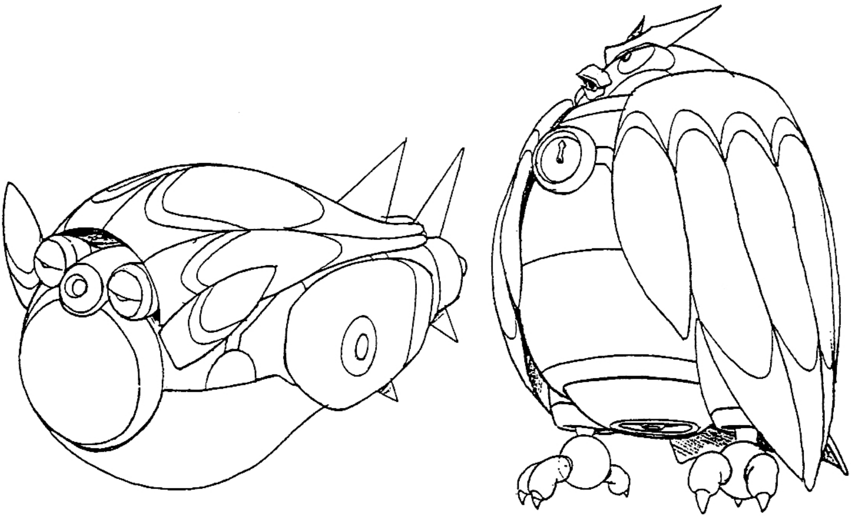
美術には、あの中村光毅さんが、老骨にムチ打って(失礼)参加してくれた。昔同じ美術部だった多田喜久子さんと背景も担当してくれることになったのである。

ちょっと残念だったのは、キャラクターデザインの天野喜孝君が参加出来なかったことである。彼は企画を作る時点でニューヨークにいて、作品製作に忙しく、アニメのキャラクターデザインどころではなくなっていた。タツノコプロの社長から正式に天野さんの事務所に依頼したのだが、「物理的に無理です」という回答をもらっていたのだ。

そこで私は、ここで高知県で活躍している双子の姉妹にチャンスを与えてみようと考えた。彼女達は昔から『タイムボカン』シリーズが好きだったし、雑誌の仕事やキャラクターデザインもこなしている。ここは一つ、冒険をしてみようと思ったのである。由井プロデューサーから正式に依頼がいき、打ち合わせのために上京してきた上北姉妹は、「『ボカン』シリーズのキャラクターが描けるなんて夢のようです」と目を輝かせていた。

この双子の姉妹には、メインキャラクターだけでなく、各話のゲストキャラクターもすべて任せていた。彼女達はうえだ監督の厳しい注文にもめげず、高知からFAXを使って毎週デザインを送ってきたのである。頑張れ、高知の双子さん!

さて、音楽は当然のことながら山本正之さん



『怪盗きらめきマン』が乗り込むメカの声は、新人女性声優によって吹き込まれており、それまでの『ボカン』シリーズとはひと味違った雰囲気を作り出すことに成功している。右は中盤から登場したフクロウ型のメカ「トッタルぶくろう」(声／浅野真澄)。左はフグ型メカの「トッタルフグロー」(声／伊藤栄味子)

に依頼した。山本さんもこのシリーズの復活を待ち望んだ組で、製作が決定するとすぐに作詞作曲に取りかかり、十七年間の空白を埋めるような迫力のこもった主題歌を完成してくれた。特にエンディングの「フラランランデブー」は壮快で気分の良い曲で、二〇〇〇年の『タイムボカン』シリーズにピッタンコだ。

残念なことに、この作品が決まった時には、ビクターの永田プロデューサーが別の部署に異動していて、この作品に関わることが出来なかった。『タイムボカン』シリーズを愛してやまなかった人だけに、私としては再度山本さんと活動して欲しかったのだが……。

ところで、このシリーズの一番の関心事でもある声優さんの話も記しておかねばなるまい。

「『タイムボカン』シリーズをまたやるんなら、早くやってくださいよォ。こっちは、あと何年持つか分からないんだからねぇ」と、八奈美乗児さんに会う度に冗談を言われていた。また小原乃梨子さんには、「先生、早くまたやりましょうよ。今度やる時は、もっと若く描いてくださいね」と、色っぽいドロンジョの声で迫られていた。たてかべ和也さんからは、「もうそろそろじゃないんですか。僕は三悪の役は絶対やりまんねん」と、役になりきって言われていた。私はそのつど、「そうですねえ」とか「近いうちに……」とか、期待に添えない答えばかりしていたが、『イタダキマン』から十七年を経て、ようやく「また、よろしくお願いします」と言うことが出来たのである。

三悪はよしとして、やっぱり気になるのは新ヒーローのきらめきマン一号と二号だ。昨今は女

性の方が強くなったとかで、女性のヒーローを一号、男性を二号と呼ぶことにした。我々は、ザックプロモーションの清水勝則録音ディレクターに録音してもらったオーディション参加者のテープを聴かせてもらって選考を進めた。選考に参加してくれた読売広告社の高城一典プロデューサーはアニメに詳しい人で、声を聴いただけで何の番組の何役だったかが分かるので、大いに参考になった。こうして決定したのが、きらめきマン一号（リップ）役の川上とも子さんと二号（パフ）役の岡野浩介さんだった。私はこの時点ではお二人に一面識も無かったが、キャラクターに似た人であって欲しいと願っていた。声優とキャラクターが似ていると作品が当たるというジンクスを信じているのだ。

その他にもう一人、このシリーズにどうしても欲しい人がいた。それは滝口順平さんで、彼は『ヤッターマン』ではドクロベエ役で「～だべー」と周りを圧倒していたが、今度もどきどきドクリン役で「～だドグー」とやって欲しかったのである。滝口さんにはナレーションもお願いした。これで重要なキャスティングは出来上がったのである。

さて、いよいよ第一回目のアフレコの日がやって来た。私は、懐かしさと復活の喜びに胸をときめかせてスタジオに入った。やっと三悪の期待に添えたのだから、今日は少しだけ胸を張ってもいいだろうと思っていた。十七年ぶりのシリーズ復活とあってマスコミ関係者も多く、スタジオは格別な賑わいだった。

八奈美さんは元気そうだ。小原さんも、少しハシャギ気分だ。たてかべさんはさらに元気そう

で、後輩にあれこれ指導している。
ヒーロー役の川上さんに岡野さん、顔でか刑事（私はこのキャラクターが大好き）役の中嶋聡彦さんやその他の刑事を担当する遠藤純一さん、関口英司さん、そして署長役の青森仲さんもちょっと緊張気味。
女刑事コマンタレ役の高橋美佳子さんやトッタルニャン役の木村郁絵さん、おでかけキャット役の小林由美子さんは新人なので一層緊張しているのが分かる。
アフレコが始まって、いよいよ三悪がマイクの前に立つ。
「あと何年持つか分からないんだからね」と言っていた八奈美さんは、マイクを前にするとシャキーンと背が伸びて、十七年前と変わらぬ声が出る。セリフだって以前と何の変わりもない。
小原さんは、キャラクターがあまりにも若くなっていたのと、警察官になっていたので少々戸惑い気味だ。昔の強烈な悪女と違っていたので、少しやりにくかったのかもしれない。それでも声は以前とまったく変わらず、この役はやはり彼女でなければと感じさせてくれた。
たてかべさんは以前より若くなった感じで、まったく違和感がない。
三人とも頼もしい限りである。
さて、オーディションで選ばれたヒーロー役の川上さんと岡野さんは、現代的センスにあふれていて、ベテラン声優達を前に堂々と演技していた。テレビ東京の岩田牧子プロデューサーに「こんなベテラン達に混ざって、若い声優さんはビビッてしまうんじゃないですか?」と言われ

たことがあるが、そんな素振りはまったく感じさせなかった。お顔も何となくキャラクターに似ていて、初対面ではないような気になってきた。ソロバンをパチパチはじくイケマスイタチの「コリャイケマッセー」が私の脳裏に浮かんでいた。

アフレコの現場でみんなが真剣に作業をしているのを見て、十七年の空白が埋まったのが感じられた。つい昨日までしていた仕事を、また今日もやっている気さえしてきた。

『タイムボカン』シリーズは不滅であるということも感じ取れた。

これほど面白い作品は、誰にも止められないのだという自負が湧いてきた。出来ることなら、また違った『タイムボカン』シリーズの作品を考えてみたかった。

私はアフレコの現場を憩いの場のように感じて、ざわめきに身を委ねていた。

リハーサルでも大きな笑いが起こり、『怪盗きらめきマン』は、今世紀最後の年を走り出したのである。

あとがき

私は、久しぶりに故郷へ帰った。二〇〇〇年の七月末日だった。この本でも何度か登場した、会津若松漫画研究会が主催する催しへ出席するためだ。

二〇〇〇年二月には、会津を訪れた手塚治虫先生の記録を綴った『私たちの手塚治虫と会津』という本が刊行されたが、それに先立って会津若松のしらい画廊で、「手塚治虫と会津若松展」が開催された。私は招待を受けていたのだが、『怪盗きらめきマン』で忙殺されていて行けなかった。この展示会を主催していたのが、会津漫画研究会だったのである。

夏に行われた展示会は、会津出身のアニメ監督である笹川ひろしと、絵本作家として活躍中の平田昭吾をテーマとしたものであるため、今回はどうしても出席しなければならなかった。

帰省する前には、私に関する展示物の素材選びに苦労した。

アニメ監督としての私の作品関係の展示物は、タツノコプロの協力を得て、『科学忍者隊ガッチャマン』の大きなセル画や『新造人間キャシャーン』の額入りのセル画、懐かしい作品の絵なども拝借することが出来た。

しかし、私個人のモノは、選ぶのが大変だった。会津若松の白井会長から「昔の原稿があった

ら、ぜひ出品してください」との要望があったため、自宅の物置になっている屋根裏部屋を半日がかりで捜索した。すると、若い頃にせっせと描いては手塚治虫先生に送り続けていた自分の原稿が出てきたのだ。

茶色に変色したそのマンガ原稿は、私も久しく見るわけで、それを手にした時はジーンと胸を打つものがあった。カラーページもあれば、二色のものもある。それに、このページの多さときたら……。仕事をしながら、よくこんなに大量のページを描くことが出来たものだと、我ながら不思議なくらいだ。

私は時間の経つのも忘れて、その原稿を見直していた。どの作品も、懐かしさで一杯だ。ヘタな絵ではあるが、一ページ一ページに私の青春が刻み込まれているのである。そしてこの原稿が、私をおだてブタにし、私の運命を決定づけたのだ。

平田昭吾さんも、私の原稿を見て、「よく残っていましたね。この原稿で、笹川さんだけでなく、私達の運命も変わったんですよ」と、感慨深げに言っていた。

平田さんは以前、手塚先生のマネージャーをしていたこともあって、その時の話が出た。

「よく手塚先生が言っていましたよ。本当にマンガが好きで情熱を持っていたのは笹川君だったと……。マンガ家を志して来る人でも、普通はせいぜい八ページとか十六ページしか描いてこないのに、笹川君は百ページを越える作品を何度も送ってきた。私が心を揺さぶられたのは、その熱心さだったんだと、先生は折りに触れて言っておられました」

平田さんは、手塚先生が訪ねてくるマンガ家志望者に、よくその話を聞かせていたと教えてくれた。何だか恥ずかしいような気もするが、実に嬉しいことだ。

東京から会津若松へ列車で行くには、東北新幹線で郡山まで行き、そこから磐越西線に乗り換える。私は下りの磐越西線に乗る時は、必ず右側の席に座ることにしている。会津富士と称される磐梯山が望めるからだ。郡山を数十分離れると、車窓に磐梯山が見えてきた。山頂に雲がかかっていて、ふと小山カメラマン（背が高すぎて、いつも顔に雲がかかったキャラクター）を思い出した。列車は磐梯山の裾野をゆっくりと回り込んで走る。

今から四十五年前、一九五五年（昭和三十二年）にこの磐梯山を後にして、必死の覚悟で上京した日のことが目に浮かぶ。

「これで良かったんだ。親の反対もあったが、私は思い通りのことをさせてもらえた……。手塚治虫という偉大な人に接することも出来たし、吉田竜夫さん、健二さん、九里一平さん達とも巡り会えた……。数多くのトップクリエーター達とも出会えた」

私は満たされた気分で磐梯山を眺め続けた。

「良かったなァ……」

夏の強い日差しに、青い空を背負い、磐梯山は私にそう声をかけてくれているようだった。

私は冒頭で、手塚治虫先生を師としながら、なぜタツノコプロの作品に関わるようになったか

という疑問を残しておいたが、この本を読んでいただいた方には、そのわけが理解していただけたと思う。

「絵が上手だね。将来はマンガ家か？」とおだてられ、それから今日までエッチラオッチラと我が道を歩んできた姿は、まさに「ぶたもおだてりゃ木にのぼる」に等しい。その道は、優しそうな道に見えるが、迷い道ありイバラの道ありで、波乱の道でもあった。

何度かは、ズルズルと木から滑り落ちたり、地獄の淵を垣間見たこともあった。そんな時、私を支えてくれたのは、多くの人の愛情だった。人々の暖かな愛情に勇気づけられ、荒波を乗り越えることが出来たのである。今度は私がそのお返しをする番だ。

幸運にも、ワニブックスから「回想録を書いてみないか」との申し出があった。フリーの編集者である染谷誠さんからは、「マンガやアニメを志す人のための参考にもなるのではないか」と言われた。これまでに何度も例のあることだが、おだてに弱い私は、またまた染谷さんの言葉におだてブタをやってしまう結果になってしまったのだ。

そうして本書の執筆に入ったわけだが、途中で考えさせられることに突き当たった。

自分のことを書くつもりが、なぜか自分に関わった人のことばかりに筆が走ってしまうのだ。なぜそうなるのか考えてみた私は、つまりは人間は一人では生きられないのだという結論に思い至った。自分が生きていることは、すなわち他の人との関わりの中で生きているということだ。このことに気づいた私は、この本を書き上げることに不安を持たなくなったのである。

私は我が道を書くために、様々なマンガ作品や監督作品を拠り所とした。中でも『タイムボカン』シリーズは、私のライフワークのようになっているので、ちょっと専門的な話になっているかもしれない。アニメの演出論になったり、作品の解説書のようになってしまったりもしているが、この辺りはアニメ道を進む人の参考になってくれればと思っている。

ただ、執筆にあたって、作品の評論や年代表を調べようとはしなかったつもりだ。必要上、やむを得ない場合は作品の放送日時を調査したが、あまり深い意味がないと思ったものは省略させてもらっている。

私は執筆を進めるうちに、他界された方々が結構大勢おられたことにも気がついた。親しかった人、懐かしい人、大事な人々、もう一度お会いして話がしたい人達ばかりだ。手塚治虫先生や吉田竜夫社長、藤子・F・不二雄先生、読売広告社の内間稔さん、声優の富山敬さん、アニメーターの仲間や先輩達。彼らは心安らかに、天国から私達を見守ってくださっているはずだ。心より冥福をお祈りする。

さらに思うのは、やはりこの本の意義である。「意味ナイジャーン」では恥ずかしい。本当にこれが、我が道を志す人の参考になるのだろうかと思うと、いささか心もとない。しかし、井の中の蛙が自分の道を歩む姿が、少しでも読者に伝われば、本書の意義が達成出来るのではないかと思っている。

何事もやってみなければわからない。人間には誰もが可能性というものが秘められているのだ。

一回だけの人生なら、可能性に賭けてみるのも良いのではないだろうか。例えその賭けが不発に終わっても、あの時にやっておけば良かったという悔いは残らないはずだ。恐れを知らないうちが花なのである。おだてられようがどうしようが、自分で木をのぼることが大事なのだ。

最後に、この本のために多大なご協力をしていただいた方々に、心からお礼を申し上げたい。

証言をしてくださった方々。

編集の岡崎亨さん、染谷誠さん。

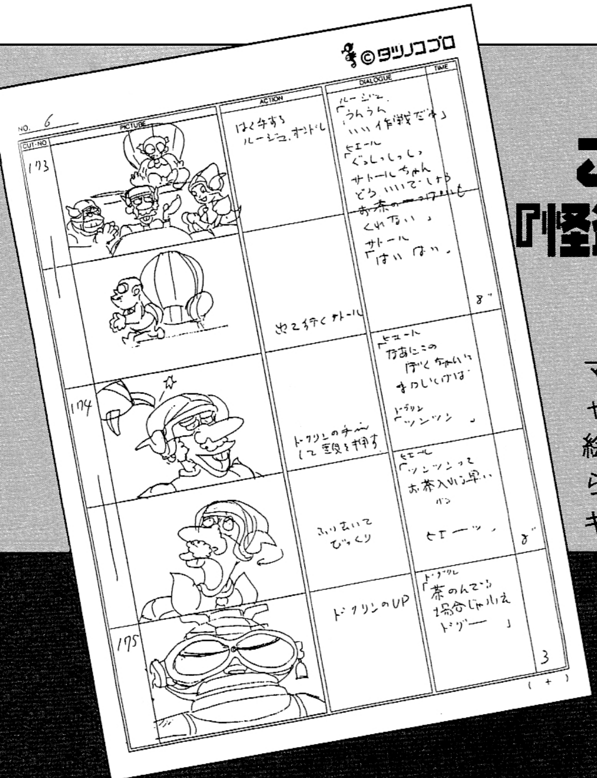
長尾けんじさん。

我がタツノコプロの宮崎繁さん。

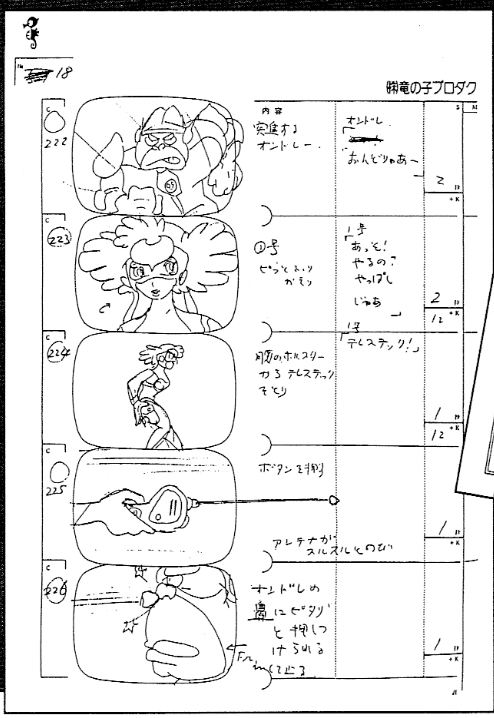
ありがとうございました。

本邦初公開！これが笹川氏自筆の『怪盗きらめきマン』の絵コンテだ!!

マンガ家出身の笹川氏だけあって、各キャラクターの表情や動きが一目で分かる絵コンテとなっている。この絵コンテから、『タイムボカン』シリーズの数々のギャグが誕生したのだ！







タツノコプロ笹川ひろし参加作品 ストーリー&スタッフガイド

ハード、ギャグ、メルヘンなど、各路線の主要作品を解説！

作品解説

宇宙エース

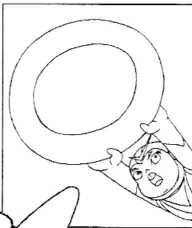
STAFF

●1965年～66年放映●全52話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●チーフライター・鳥海尽三●脚本／鳥海尽三、若林一郎、笹川ひろし、他●総監督／笹川ひろし、木下敏雄●演出／九里一平、笹川ひろし、奥田誠治、他●原動画／吉田竜夫、原征太郎、他●美術監督／山口あきら

STORY&GUID

■タツノコ研究所のタツノコ博士は、海底で光る謎の光を調査中に巨大な貝を発見する。同行した博士の娘、アサリが発見した不思議なコンパクト状の物体から発信されたメッセージの通りに、超パワーを秘めたパールム星のワンパク少年・エースが眠りから覚めた！　エースは、空気中のエネルギーを集めて作り出すシルバーリングで、悪い宇宙人たちに立ち向かうのだ。

■記念すべきタツノコアニメ第1弾！　吉田竜夫、健二、九里一平ら吉田3兄弟がプロデュースを担当し、笹川氏は総監督を務めた。社名である「竜の子」をキャラの名前として使用している点に遊び心が感じられる。モノクロ作品。



シルバーリングに乗って宇宙を駆け巡り、大活躍するエース



パールム星人のエース（声／白川澄子）は乗り物や武器として使える「シルバーリング」を作り出せる



好奇心旺盛なタツノコ博士の娘、アサリ（声／向井真理子）

作品解説

マッハGOGOGO

STAFF

●1967年～68年放映●全52話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●脚本／鳥海尽三、広瀬正、草川隆、他●総監督／笹川ひろし●演出／九里一平、笹川ひろし、原征太郎●美術監督／中村光毅●ＯＰアニメ／窪詔之●チーフアニメーター／須田正己●音楽／越部信義

STORY&GUID

■スーパーマシン・マッハ号を操り、世界各地のレースを転戦する三船剛。彼は、三船モータースの社長・大助の次男で、行方不明となっている兄・研一（天才と呼ばれた凄腕のレーサーだった）を捜してレースに参加しているのだが、彼の行く手には、常に困難な事件が起こる。そんな彼にアドバイスを与える謎の覆面レーサー（諜報部員として働く兄の研一）や弟のくりお、チンパンジーの三平、ガールフレンドのミチに見守られながら、剛は持ち前の正義感で次々と事件を解決していく！

■美術監督の中村光毅がデザインした“マッハ号”のデザインは、タツノコアニメに登場するメカの中でも最高傑作の呼び声が高い。タツノコプロ初のカラー作品。

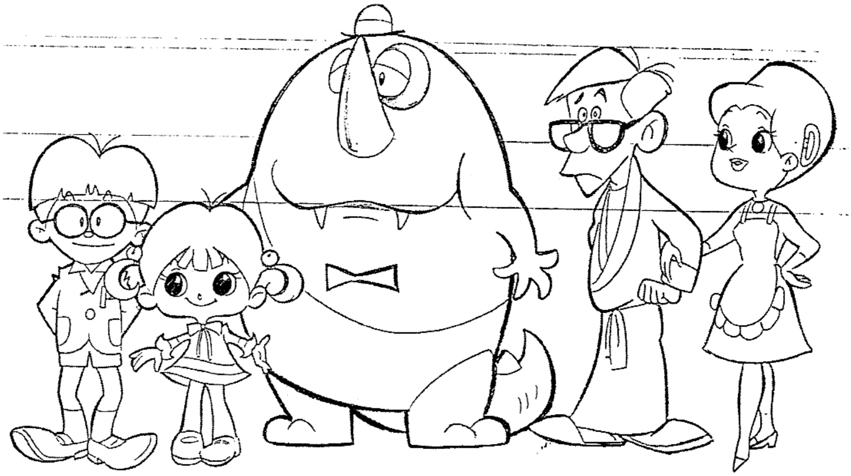


スピード感あふれるオープニングタイトル。主題歌は高橋元太郎（『水戸黄門』うっかり八兵衛役）が歌っている



主要キャラクター集合。右から2番目が主人公の三船剛（声／田中雪弥）

左から凡太、スズ子、グズラ、パパ、ママ。大平透がとぼけた声でグズラを好演。モノクロ版とカラーのリメイク版がある



作品解説

おらぁグズラだど

STAFF

【モノクロ版】●1967年～68年放映●全104話●フジテレビ系●原作・総監督／笹川ひろし●脚本／鳥海尽三、鈴木良武、他●【リメイク版】●1987年～88年放映●全88話●テレビ東京系●原作／笹川ひろし●製作／九里一平●企画／嶋村一夫、成瀬弘樹

STORY&GUID

■ビックラ山から飛び出した卵から、東北弁をしゃべり、鉄を食べる何とも奇妙な怪獣が出現。怪獣はヌケ田家の子供、凡太とスズ子に拾われてグズラと名付けられた。
■笹川ひろし原案によるタツノコプロ初のギャグアニメ。

作品解説

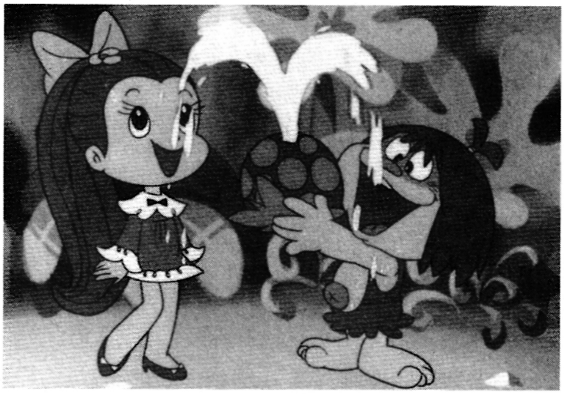
ドカチン

STAFF

●1968年～69年放映●全52話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●チーフライター／鳥海尽三●総監督／笹川ひろし●脚本／鳥海尽三、山崎晴哉、他●演出／笹川ひろし、原　征太郎、他●原動画／坂本雄作、須田正己、他●音楽／宇野誠一郎

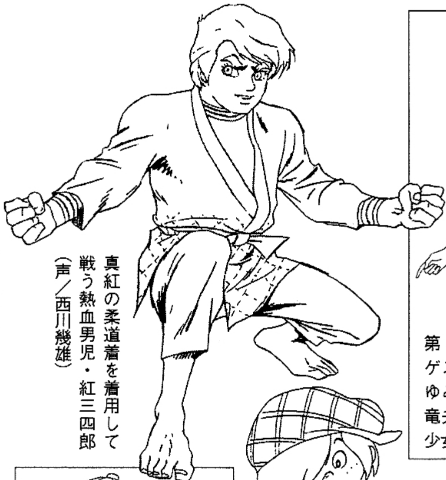
STORY&GUID

■ある日、ノーテン・パンク博士が開発した“タイムゾーン・マシーン”が開発中の事故で大爆発！　3000年前の原始時代の住人・ドカチン一家が現代社会にタイム・ワープしてしまった。研究所がある町中にドカチン一家と恐竜たちが住む原始ゾーンが出現、ケイ子とキザ夫は、動物と話が出来る怪力の原始少年・ドカチンやその家族と知り合う。彼らを巻き込んで、ドカチン一家は現代社会で大騒動を巻き起こす。
■『おらあグズラだど』に続く、吉田竜夫原作によるタツノコギャグアニメの第2弾！　『タイムボカン』シリーズの原点ともいえるパワフルなギャグ描写が面白く、オープニングでは、実写映像にアニメの合成シーンを挿入したりしている。





怪力で斧を軽々と振り回す主人公のドカチン（右）と彼に好意をよせるケイ子（左）。ドカチンの声を女優・中村メイ子が好演、主題歌も歌っている



真紅の柔道着を着用して
戦う熱血男児・紅三四郎
（声／西川幾雄）



第１話に登場したゲストキャラ・まゆみ。他にも吉田竜夫デザインの美少女が数多く登場



黄色と赤の帽子がトレー
ドマークの愛犬・ボケ



三四郎と共に旅をする靴磨きの少年だったケン坊（声／雷門ケン坊）

作品解説

紅三四郎

STAFF

●1969年放映●全26話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●企画／鳥海尽三●プロデューサー／吉田竜夫●脚本／鳥海尽三、陣野修、他●総監督／九里一平●演出／久里一平、鳥海永行、笹川ひろし、他●美術監督／中村光毅●音楽／越部信義

STORY&GUID

■柔道家の紅正太郎は、柔道技と空手技を合わせた新種の格闘技である“紅流”を立ち上げるが、謎の武闘家に惨殺されてしまう。紅正太郎の一人息子の三四郎は、靴磨きの少年・ケン坊と愛犬ボケと共に父の仇を探す旅に出る。しかし怪しい武器の使い手やミイラなどの恐ろしい敵が次々と三四郎の前に立ちふさがる……。三四郎は、真紅の柔道着に身を包み、必殺技“紅十字星”で戦いぬく！

■ＳＦ、ホラー、ファンタジーなど、バラエティーに富んだストーリー展開とストロボアクション映像が斬新な作品。船が炎上するシーンでは、縮小モデルを製作し、実際にそれを燃やして撮影した映像を劇中に挿入するなど、様々な実験も行っている。

作品解説

ハクション大魔王

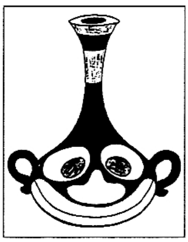
STAFF

●1969年～70年放映●全104話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●脚本／陣野修、山崎晴哉、伊東恒久、滝三郎、他●演出／笹川ひろし、原征太郎、西牧秀夫、案納正美、他●チーフアニメーター／二宮常雄●美術監督／中村光毅●音楽／市川昭介

STORY&GUID

■ある日、カンちゃんは、屋根裏部屋で不思議な形をしたツボを見つける。偶然に飛び出たクシャミによって、ツボの中からハクション大魔王が出現！　大魔王は、クシャミをした人間の願いを何でもかなえてくれるというのだ。さらに、魔王の娘・アクビも登場。カンちゃんは無理難題を吹っかけるが、大魔王の魔法はドジばかりで頼りにならない……。

■『アラジンと魔法のランプ』をヒントに生み出されたタツノコギャグの最高傑作！　ギャグ作品なのに、最終回は涙無くしては観られない感動作となっており、再放送する度に高視聴率を記録している。大魔王役の声優・大平透の絶妙なセリフまわしが印象に残る。



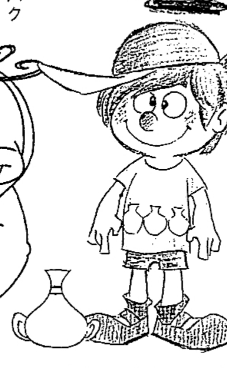
大魔王一家が住んでいる不思議なツボ



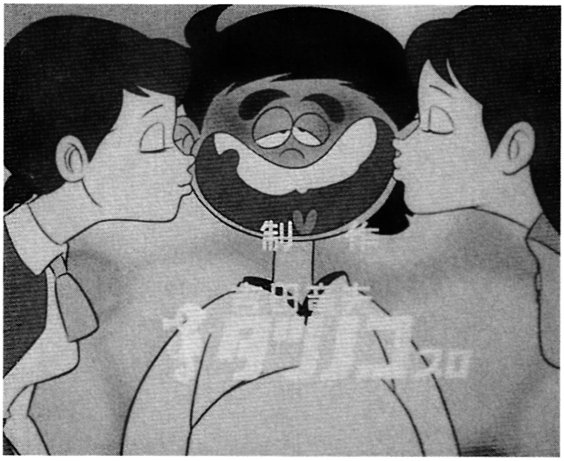
大魔王の娘・アクビ（声／貴家堂子）



情に弱くて計算が苦手なハクション大魔王（声／大平透）。がま口にはマジックハンドが入ってる。好物はハンバーグだ



大魔王の主人・カンちゃん（声／加藤みどり）



主人公・風大左エ門（声／野沢雅子）は、大柿矢五郎のひとり娘である大柿キク子（声／岡本茉利）と幼なじみの花ちゃんに好かれるという、何ともうらやましい存在だ。ちなみに左が大柿キク子で、右が花ちゃん

作品解説

いなかっぺ大将

STAFF

●1970年〜72年放映●全208話●フジテレビ系●原作／川崎のぼる●企画文芸／鳥海尽三、平谷寿敏、酒井あきよし●総監督／笹川ひろし●脚本／城山昇●武末勝、他●演出／笹川ひろし、高橋資祐、高橋唯貴雄、案納正美、他●音楽／中村勝彦

STORY&GUID

■風大左エ門（愛称大ちゃん）は、かすりの着物に袴姿がよく似合う元気な柔道少年だ。亡き父の親友で柔道家の大柿矢五郎に招かれ、単身東京へ住み込み修行にやってきたのだが、故郷に住む幼なじみの花ちゃんにそっくりな矢五郎の娘・大柿キク子に一目惚れしてしまう…。“キャット空中大回転”という技を伝授してくれた、猫のニャンコ先生やライバルたちとの出会いにより、大左エ門は大きく成長して行く…。

■『巨人の星』で知られる川崎のぼるの原作マンガをタツノコ流のアレンジを加えてアニメ化。主人公・大左エ門は、音楽を聞くと、素っ裸に赤いフンドシ姿で踊りだす。見事なまでのズッコケぶりと個性豊かな脇役が作品世界を大いに盛り上げた。

作品解説

カバトット

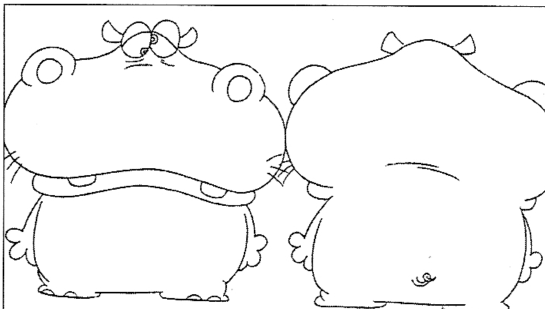
STAFF

●1971年〜72年放映●全300話●フジテレビ系●原案／原征太郎●担当／佐藤光雄、奥田公男、内間稔●文芸／酒井あきよし●監督／笹川ひろし脚本／鳥海尽三、他●チーフアニメーター／布川ゆうじ●美術監督／中村光毅●音楽／はやしこば

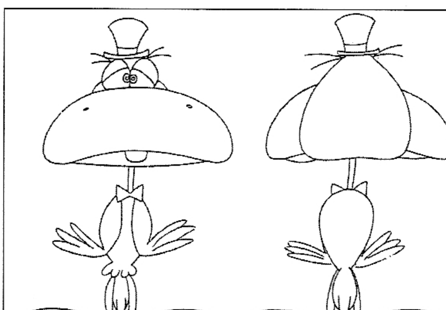
STORY&GUID

■大自然の中で暮らしている１頭の大きなカバの口の中に、１羽の鳥が住んでいる。彼らの名前はカバとトット。居候の身である鳥のトットは、お人好しのカバをいつもバカにしている。手を変え品を変え、いろいろなイタズラを仕掛けてカバを困らせるのだが、いつも最後に痛い目に遭うのはトットの方なのだった……。

■原征太郎氏の原案によるショートコメディーアニメ。月曜〜土曜までの帯番組として企画・製作された作品で、５分で１話が完結する新たなスタイルを確立した。コミカルな音楽とナレーション、パントマイムの要素を取り入れた構成も面白く、ギャグを得意とする笹川ひろしのセンスが随所に冴え渡った作品となっている。



何ともユニーク表情のお人好しのカバ（声／大平透）



鳥のトット（声／曽我町子）。カバの口の中にハンモックを吊ったり、扇風機を持ち込んで生活している。頭の帽子がトレードマークだ

作品解説

科学忍者隊ガッチャマン

STAFF

●1972年～1974 放映●全105話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●総監督／鳥海永行●脚本／鳥海尽三、酒井あきよし、須山智、他●演出／鳥海永行、案納正美、笹川ひろし、他●キャラクターデザイン／吉田竜夫●メカデザイン／中村光毅、大河原邦男●作画監督／宮本貞雄、他●音楽／ボブ佐久間



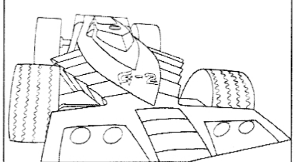
STORY&GUID

■総裁X率いるギャラクターは、恐るべき科学力を持った謎の秘密結社だ。最高幹部であるベルク・カッツェの指揮の下、巨大鉄獣メカ・タートルキングを使って世界征服作戦を開始した。だが、国際科学技術庁の南部博士は、ギャラクターの侵攻をいち早く察知しており、5人の勇気ある少年少女で構成された特殊部隊を組織していた。その名は“科学忍者隊”。彼らは、バードスタイルと呼称される特殊スーツに身を包み、最新鋭のメカニックと科学忍法を駆使してギャラクターに立ち向かう！

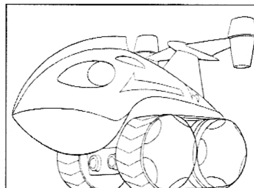
■タツノコハードＳＦアクション路線の第1弾！　テレビ史上初の本格的ＳＦアクション作品で、集団ヒーローもののパターンを確立した。吉田竜夫氏デザインによる6～7頭身のキャラクターは、当時のアニメ業界にも、視聴者である子供たちにも、大きな衝撃を与えた。ゴッドフェニックスへの合体プロセスや搭乗方法は、後続のロボットアニメにも影響を与えた。ダイナミックな作画とテンポのいい演出、人間心理をしっかりとみつめて離さない鳥海永行氏の演出が、数あるタツノコ作品の中でも屈指の人間描写を生む作品として結実、5人の青春群像とも言える素晴らしい人間ドラマを生み出した。



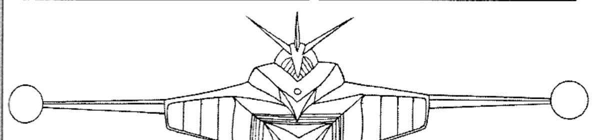
透明フード（鳥のくちばしを模している）が付いたヘルメット姿と華麗なアクションが当時の子供達の心をつかんで離さなかった。ジュンの健康的なお色気も人気の秘密!?



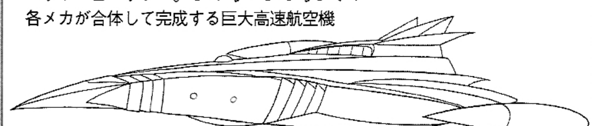
コンドルのジョーが操縦する流線型の超高速マシン・G-2号

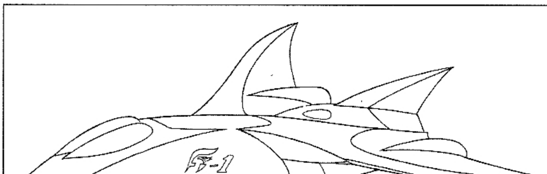


燕の甚平が操縦する小型タンク・G-4号（ヘリコバギー）



ゴッドフェニックス。G-1号～G-5号までの各メカが合体して完成する巨大高速航空機





G-1号。ガッチャマンこと大鷲の健が操縦するジェットファイターで、G-5号ゴッドフェニックスとの合体後は尾翼部分になる

作品解説

新造人間
キャシャーン

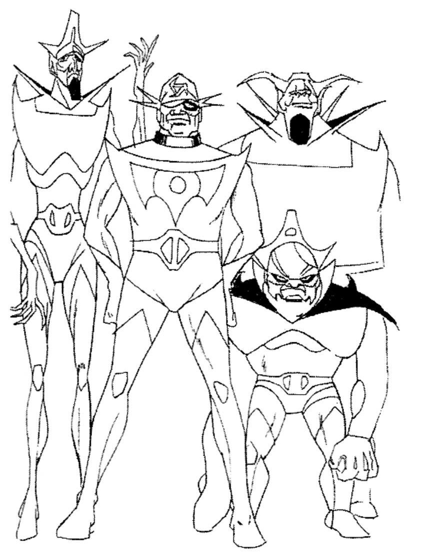
STAFF

●1973年～1974 放映●全35話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫、タツノコプロ企画室●制作／吉田竜夫●企画／鳥海尽三●プロデューサー／吉田健二、九里一平●ＳＦ考証／小隅黎●脚本／鳥海尽三、小山高男、他●総監督／笹川ひろし●演出／笹川ひろし、富野喜幸、他●キャラクターデザイン／吉田竜夫、天野嘉孝●美術／中村光毅

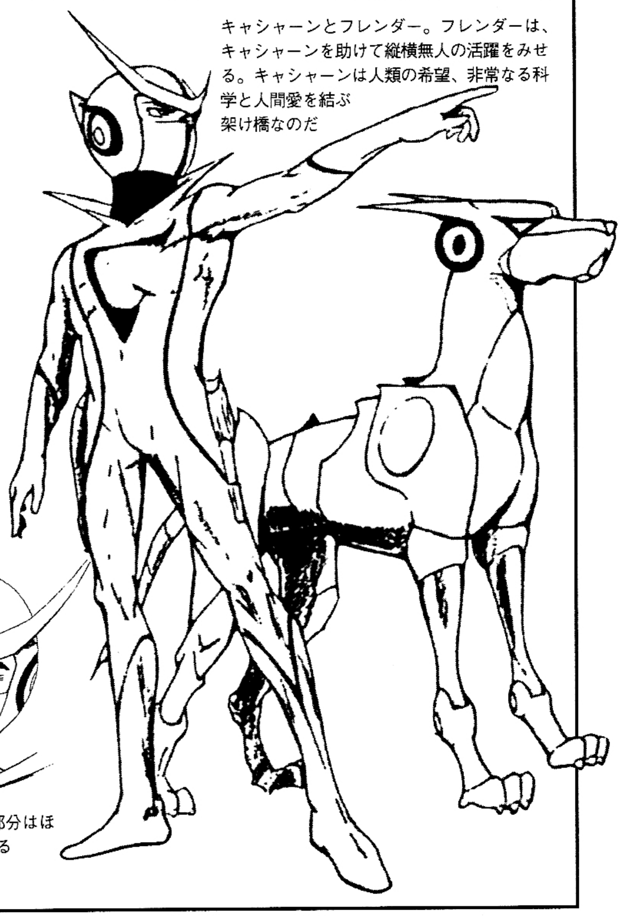
STORY&GUID

■世界的なロボット工学の権威である東光太郎博士が製作した公害処理用アンドロイド・ＢＫ－１号が、突然の嵐によって発生した雷のエネルギーを吸収して暴れ出した。ＢＫ－１号はブライキング・ボスと名乗り、ロボット兵の軍隊“アンドロ軍団”を組織、人類一掃を目的とした破壊活動を開始した。街は一瞬にして廃墟と化し、東博士はＢＫ－１号の製作者であるが故、世間から冷たい仕打ちを受けることになる。父の汚名を晴らすため、息子の鉄也は、自分を不死身の新造人間・キャシャーンに改造するよう東博士に懇願する…。生身の身体を捨て、ソーラーエネルギーで活動するネオロイダー・キャシャーンとなった鉄也は、４つのメカに変身する能力を持つフレンダー（元愛犬のラッキー）と共にアンドロ軍団に立ち向かう。

■タツノコハードＳＦアクション路線の第２弾！　主人公のキャシャーンは、白い体に黒いストライプという実にシンプルなデザイン。戦闘時にマスクをしめるアイデアは、アクションシーンでの作画の手間（セリフを言うために口を動かさなければならない）を省くための配慮だったという。フレンダーが変身する４種類のマシーンも玩具化されており、児童層の人気も高かった。



宿敵であるブライキング・ボス（中央）とアンドロ軍団の幹部ロボットたち。アクボーン（左）、サグレー（右下）、バラシン（右）。東光太郎博士によって製作された



キャシャーンとフレンダー。フレンダーは、キャシャーンを助けて縦横無人の活躍をみせる。キャシャーンは人類の希望、非常なる科学と人間愛を結ぶ架け橋なのだ



設定年齢は16歳。外見的にはロボットらしい部分はほとんどない。戦闘時にはマスクを閉めて活動する



テッカマンに変身する南城二（声／森功至）

天地局長の娘・ひろみ（声／上田みゆき）

ペガスのテックシステムによって作り出される宇宙の騎士・テッカマン。これほど立ち姿がサマになるヒーローは珍しい

作品解説

宇宙の騎士 テッカマン

STAFF

●原作／タツノコプロ企画室●企画／鳥海尽三、陶山　智●プロデューサー／九里一平●総監督／笹川ひろし●ＳＦ考証／小隅黎●脚本／鳥海尽三、他●／キャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／大河原邦男●美術監督／中村光毅

STORY&GUID

■21世紀の地球は大気が汚染され、人類の命はあと３年…。第２の地球を探す探索用ロケットを打ち上げるが、悪党星団ワルダスターの攻撃を受ける。宇宙開発センターの天地局長はスペースナイツを結成、隊員の南城二に強靱な戦士・テッカマンに変身出来るシステムを搭載したロボット・ペガスを与える。城二はテッカマンとなってワルダスターを打ち砕く！

■タツノコハード路線の中でも大人の鑑賞に充分耐えうる作品。コンピュータによって画像を処理するスキャニメイトやエアーブラシを使用した特殊効果が斬新な映像を作り出していただけに、物語の半ばで放映が終了してしまったことが惜しまれる。

作品解説

ポールの ミラクル大作戦

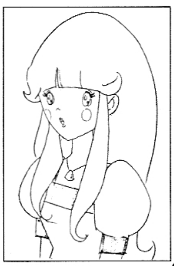
STAFF

●1976年～1977年放映●全50話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●企画／鳥海尽三、柳川茂●チーフディレクター／笹川ひろし●脚本／鳥海尽三、他●演出／西久保瑞穂、植田秀仁、他●キャラクターデザイン／下元明子●美術監督／中村光毅

STORY&GUID

■空想好きのポールは、10歳の誕生日にガールフレンドのニーナから携帯型のタイマーを、両親からぬいぐるみをプレゼントされる。その夜、突如ぬいぐるみに宿った妖精パックンが、ポールとニーナ、犬のドッペを不思議な世界へと案内するが、悪魔・ベルトサタンにニーナが連れ去られてしまう。果たしてポール達は、滞在時間が限られている不思議な世界で、ベルトサタンを倒してニーナを救い出せるのか!?

■アニメ業界初の女性キャラクターデザイナー・下元明子による気品漂うデザインが、タツノコアニメに新風を呼び込んだ。不思議な世界で活躍するポールのおもちゃ、ミラクルカーも玩具化されている。



ポールのガールフレンド・ニーナ（声／横沢啓子）



左から、ドッペ（声／田の中勇）、パックン（声／麻上洋子）、主人公のポール（声／白川澄子）。パックンはポールのおもちゃを乗り物や武器に変えるオカルトハンマーを持つ

作品解説

科学忍者隊ガッチャマンII

STAFF

●1978年～79年放映●全53話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●総監督／笹川ひろし●脚本／陶山　智、他●演出／真下耕一、押井守、西久保瑞穂、他●キャラクターデザイン／九里一平、天野嘉孝、高田明美●メカデザイン／大河原邦男

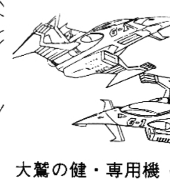
STORY&GUID

■総裁X（エックス）が地球に再来！　誘拐した子供をミュータント化して誕生させたゲルサドラを新司令官とし、新生ギャラクターを結成した。ギャラクターの復活を察知した南部博士は、科学忍者隊の活動を再会させるが、思わぬ事態が発生して忍者隊は窮地に陥ってしまう。その時、死んだと思われていたジョーが現れ、彼らのピンチを救った。再会の喜びもつかの間、5人は新生ギャラクターに立ち向かう！

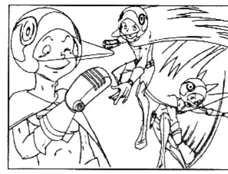
■第1作が終了してから4年後に製作された続編。登場メカニックを一新、関連玩具も数多く発売された。キャラクターデザイナーとして、ガッチャマンのファンだった高田明美が新たに参加している。



重大な使命を背負い、サイボーグとして復活したコンドルのジョー（声／佐々木功）



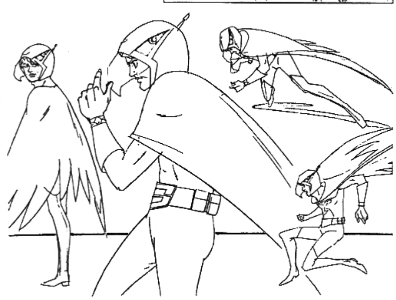
大鷲の健・専用機イーグルシャープ



忍者隊一の敏捷性を誇るつばくろの甚平（声／塩谷翼）



総裁Xが率いる新生ギャラクターの幹部・ゲルサドラ（声／池田勝）



科学忍者隊の頼れるリーダー・大鷲の健（声／森功至）



ひよ子（声／松島みのり）はよくおねしょをするので、犬のカラベエにからかわれる。人なつっこい性格で下駄を好んで履く。7人兄妹のマスコット的存在で月美（声／岡本茉利）と火児（声／安原義人）を両親の代わりと思っている

作品解説

てんとう虫の歌

STAFF

●1974年～76年放映●全104話●フジテレビ系●原作／川崎のぼる●企画／鳥海尽三、酒井あきよし●総監督／笹川ひろし●プロデューサー／永井昌嗣●演出／案納正美、高橋資祐、出崎哲、原征太郎、他●作画監督／林政行、他●美術監督／多田喜久子●音楽／菊池俊輔

STORY&GUID

■両親を失った“一週家”の7人兄妹。ひとつ屋根の下、7人兄妹協力しあいながらの生活が始まった。

■川崎のぼる原作の人気マンガをアニメ化。第68話には「いなかっぺ大将」がゲスト出演している。

笹川氏の理想の女性と言われるマージョ様。頭の凸部はブラジャーがデザインの元になっているとか



左から木江田博士、ロボットのチョロ坊、オウムのペラ助、淳子（10歳）、丹平（13歳）、マージョ（30歳）、ワルサー（35歳）、グロッキー（25歳）



作品解説

タイムボカン

STAFF

●1975年〜76年放映●全61話●フジテレビ系●製作／吉田竜夫●企画／鳥海尽三、柳川茂●原作／タツノコプロ企画室●総監督／笹川ひろし●演出／笹川ひろし、布川郁司、他●キャラクターデザイン／天野嘉孝、他●メカデザイン／大河原邦男

STORY&GUID

■天才発明家の木江田博士は、タイムボカン（別名タイムメカブトン）と名付けたタイムマシンの試験運転を行うが、現代に戻ってきたのは博士の乗っていないタイムボカンだけだった。行方不明の博士を探すため、助手の丹平と博士の孫娘・淳子はロボットのチョロ坊、オウムのペラ助をつれて時間旅行に出かける。ひょんなことから木江田博士がいる時代に宇宙一高価な宝石・ダイナモンドの鉱脈があると思いこんだマージョ一味は、木江田博士の助手をしていたボヤッキーの製作したタイムマシン・タイムガイコッツで丹平達の後を追う。

■記念すべき『タイムボカン』シリーズ第1作。個性あふれる三悪は、その後のシリーズ化への牽引役となったいく。

作品解説

ヤッターマン

STAFF

●1977年〜79年放映●全108話●フジテレビ系●製作／吉田竜夫●企画・脚本／鳥海尽三、酒井あきよし、他●原作／タツノコプロ企画室●チーフディレクター／笹川ひろし●キャラクターデザイン／天野嘉孝、他●メカニックデザイン／大河原邦男

STORY&GUID

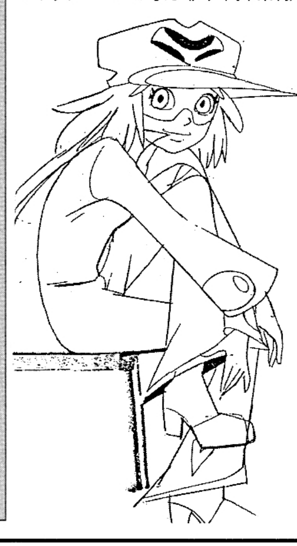
■玩具店を経営、発明家でもあるガンちゃんの父・高田徳兵衛は、サイコロ型ロボットのオモッチャマを発明。続いて、犬型メカの製作を開始するが失敗してしまう。ガンちゃんは、密かにガールフレンドのアイちゃんと協力してこれを完成させる。その頃、泥棒一味のドロンボーが、財宝のありかを記した石・ドクロストンを探しだし、強引に奪う作戦を開始した。事態を察知したガンちゃんとアイちゃんは、正義の味方“ヤッターマン”に変身！　ドロンボー一味と対決する。

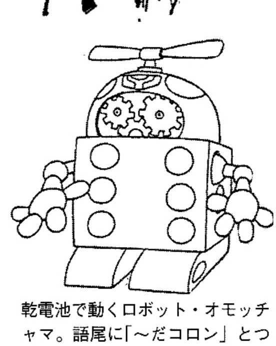
■『ボカン』シリーズ最高の視聴率を誇る第2弾！　ゾロメカやおだてブタ、「ぶたもおだてりゃ木にのぼる」などの名フレーズが登場した記念すべき作品でもある。

ガンちゃん（高田ガン）が変身したヤッターマン１号（声／太田淑子）

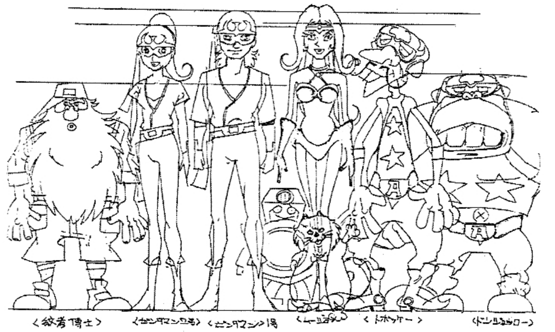


アイちゃん（上成 愛）が変身した姿がヤッターマン２号だ（声／岡本茉利）





乾電池で動くロボット・オモッチャマ。語尾に「〜だコロン」とつけて話すのが特徴（声／桂怜子）



左端が紋者博士。各キャラクターの衣装も、前作に比べて、よりポップなデザインとなっている



ゼンダマン1号（声／三ツ矢雄二）は紋者博士の助手・鉄ちゃんが変身する



博士の孫娘・さくらちゃんが変身するゼンダマン2号（声／滝沢久美子）

作品解説

ゼンダマン

STAFF

●1979年〜80年放映●全52話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室●製作／吉田健二●企画／九里一平、鳥海尽三、他●総監督／笹川ひろし●脚本／山本優、酒井あきよし、他●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／大河原邦男●音楽／山本正之、神保正明

STORY&GUID

■不老長寿の秘薬“命のもと”を探していた考古学者の紋者博士は、手がかりを求めるためにタイムトンネルを開発。しかし、その情報は一攫千金を狙う“アクダマン”の3人に漏れていた。お人好しの博士は、いつも手がかりを横取りされてしまうのだが、孫娘のさくらとボーイフレンドの鉄は善意の固まり“ゼンダマン”に変身、博士を助けてアクダマンの悪事を阻止する。

■『タイムボカン』シリーズ第3弾。“物探し”をテーマにしたストーリーを展開、前作よりヒーロー性の強い作品となっている。音楽担当の山本正之が声優としてレギュラー参加、“ゼンダライオンの歌”を顔写真付きで視聴者が歌うコーナーが定着して話題になった。

作品解説

タイムパトロール隊オタスケマン

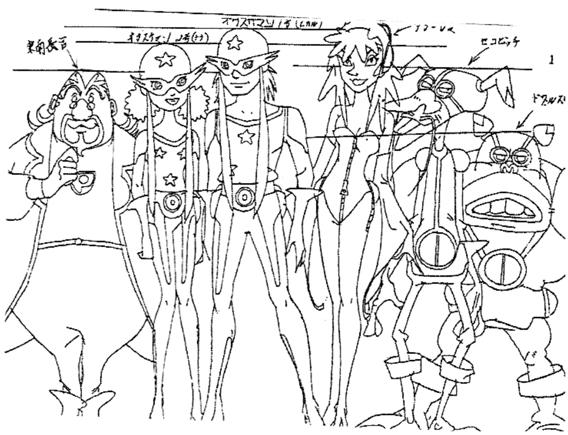
STAFF

●1980年〜81年放映●全53話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室●製作／吉田健二●総監督／笹川ひろし●文芸担当／小山高男、他●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メカニックデザイン／大河原邦男●音楽／山本正之、神保正明

STORY&GUID

■時は未来、宇宙ステーションを司令部とするタイムパトロール隊員たちは、地球の歴史を管理し、見守っていた。ところが、その歴史を変えて、自分たちの名を残そうとする悪の一団“オジャママン”がいた。タイムパトロール隊員のヒカルとナナは、地球の歴史を守る戦士・オタスケマンに変身！　コウノトリ型の母船“オタスケサンデー号”で悪を追う。

■『タイムボカン』シリーズ第4弾。正義も悪もタイムパトロール隊の隊員という新設定、美形キャラ・ゲキガスキーなどの新キャラが盛り込まれた。三悪が乗り込む“顔メカ”は、偉人の顔を模したデザインで、毎回違った顔型で視聴者を楽しませた。



左から東南長官（声／大平透)、オタスケマン1号（声／水島裕)、オタスケマン2号（声／島津冴子)、アターシャ、セコビッチ、ドワルスキー



三悪を慕ってオジャママンの仲間となった美青年・ゲキガスキー（声／山本正之）

作品解説

かいけつタマゴン

STAFF

●1972年～1973放映●全195話●フジテレビ系●原作／吉田竜夫●総監督／笹川ひろし、他●脚本／鳥海尽三、小山高男、他●文芸担当／小山高男●チーフアニメーター／布川ゆうじ、他●美術／中村光毅●音楽／はやしこば●キャスト／タマゴン・大平透、ナレーター・大竹宏

STORY&GUID

■町はずれの池の真ん中にある家に住む珍獣タマゴンは“お悩み解決業”を営んでおり、人間や動物、サンタクロースの悩みまで解決を引き受けていた。依頼料はニワトリの卵。デベソダイヤルを回して卵をくれた人の悩みを解決するカウンセラー怪獣（宿題怪獣ニニンガシーや穴掘り怪獣ココホレーなど）を産み出すが、生みの親のタマゴンが早とちりでおっちょこちょいであるために、登場する怪獣もズッコケたヤツばかり……。いつも上手く悩みを解決出来ず、騒動を巻き起こす。

■『カバトット』に続いて製作された、5分で1話完結のショートギャグアニメ。誰もが日常に抱える“悩みごと”をテーマに取り上げた作品で、痛烈な風刺が織り込まれた話もあった。



タマゴン（声／大平透）はトゲの生えた奇妙な卵を産む。関連玩具は少ないが、当時はプラモデル（全5種）が発売されていた

作品解説

一発貫太くん

STAFF

●1977年～1978放映●全53話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室●製作／吉田竜夫●企画／鳥海尽三、宮田知之●総監督／笹川ひろし●脚本／鳥海尽三、曽田博久、他●演出／布川ゆうじ、佐々木皓一、真下耕一、上梨満雄、他●キャラクターデザイン／下元明子

STORY&GUID

■東京・江戸川で屋台ラーメンを営む戸馳久美子は、リトルリーグ戸馳ホーマーズの女監督。選手は戸馳家の8人兄妹と1匹の犬だ。主人公の三男・貫太は、試合中のヘッドスライディングで頭を強打して死亡した父に憧れ、強い選手をめざして日夜練習に励んでいる。貫太と兄妹達は、野球を通して様々な苦難を乗り越え、たくましく成長していくのだった。

■押井守と高田明美のデビュー作でもある野球コメディーアニメ。この番組の製作当時は、タツノコプロには野球チームがあり、野球好きが多かったという。魔球などの要素を加えず、あくまでも小学生の草野球に視点をおいたハートフルなコメディーに仕上がっている。劇中に登場した“ホームランカー”が玩具化されている。



おっちょこちょいの貫太だが、豆腐屋の花子ちゃんが作る特製オカラ入りおにぎりを食べると千人力のガッツを見せる

作品解説

けろっこデメタン

STAFF

●1973年放映●全39話●フジテレビ系●原作／鳥海尽三●企画・制作／吉田竜夫●プロデューサー／吉田健二、九里一平●脚本／酒井あきよし、他●総監督／笹川ひろし●演出／吉田竜夫、原征太郎、他●作画監督／林政行、川端宏、他●キャラクターデザイン／吉田竜夫、天野嘉孝

STORY&GUID

■おもちゃ作りの名人・雨太郎とその一家は、恐ろしいイモリに襲われてカエル族が暮らす美しい虹の池に移ってきた。だが、この池に住むには大富豪のギヤ太の許可がいると言う。一方、雨太郎の息子・デメタンは、ギヤ太の娘・ラナタンに出会い恋をする。ギヤ太は、雨太郎一家に忠実なシモベになることを条件に迫るのだが、その条件の悪さに雨太郎は虹の池から去ることを決意する。全ての様子を見ていたラナタンは、あまりに横暴な父の態度に反発するが、屋敷に閉じこめられてしまう。

■『みつばちハッチ』『樫の木モック』に続くメルヘン路線の第3弾！　タツノコ版『ロミオとジュリエット』と言うべき作品で、社会生活における暗く陰湿な部分をカエルの社会に置き換えている。



デメタン（声／白川澄子）は貧乏なアマガエルの家に生まれ、ラナタン（声／岡本茉利）は裕福なトノサマガエル一家の娘という設定



作品解説

イタダキマン

STAFF

●1983年放映●全20話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室、九里一平●総監督／笹川ひろし●脚本／酒井あきよし、小山高男●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／大河原邦男●担当ディレクター／植田秀仁●美術スタイリング／岡田和夫●音楽／山本正之、神保正明

STORY&GUID

■オシャカ様の霊が名門オシャカ学園のオチャカ校長に宿り、三蔵法師一行の子孫に当たる３人の生徒の三蔵法子、猪尾ハツ男、サーゴ浄に“オシャカパズル”の収集を命じた。世界中にばらまかれたパズルをまとめると宝物になる事を知った落ちこぼれの生徒のヤンヤン、ダサイネン、トンメンタンは、彼らを出し抜こうと画策。旅の途中で出会った孫田空作少年と行動を共にする。だが、彼こそ校長の命令で彼らを見張っていた“イタダキマン”なのであった。

■正義のヒーローが悪側の人間と行動を共にする『タイムボカン』シリーズ第７弾！　イタダキマンは、バトルプロテクターを装着して“二段変身（巨大化）”する。田中真弓の好演（主題歌も熱唱！）も印象深い。



オチャカ校長。オシャカ様の遠縁にあたる人物なのだ



左から猪尾ハツ男、三蔵法子（ホウコ）、サーゴ浄。通称たてまえトリオの３人

作品解説

逆転イッパツマン

STAFF

●1982年～83年放映●全53話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室●総監督／笹川ひろし●演出／植田秀仁、他●シリーズ構成／小山高男●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／大河原邦男●担当ディレクター／植田秀仁●音楽／山本正之、神保正明

STORY&GUID

■オストアンデル市に本社を構えるタイムリース社は、時空を超えたタイムリース業務を開始、業界トップの優良企業となっていた。業務が悪化してきだシャレコーベリース社の支店長・ムンムンとコスイネン部長、キョカンチン課長は“クリーン悪トリオ”となってタイムリース社の妨害を開始、タイムリース社の運搬メカ・トッキュウザウルスを窮地に陥れる。ドライバーの放夢ランとハル坊がピンチ通信を発したその時、どこからともなくヒーロー・イッパツマンがやってきた！

■前作までのナレーションを担当していた富山敬が主人公を演じた『ボカン』シリーズ第６弾！　三悪が勝利したり、ヒーローロボットの交代劇があったりと、シリアスな展開が視聴者を唖然とさせた。



イッパツマンは豪速九（声／富山敬）の脳波によって動くロボットだったが、後にパワーアップして豪自らが変身して戦うようになる

作品解説

ヤットデタマン

STAFF

●1981年～1982放映●全52話●フジテレビ系●原作／タツノコプロ企画室●製作／吉田健二●企画／柳川茂、宮田知之●プロデューサー／九里一平、他●総監督／笹川ひろし●脚本／小山高男、他●作画監督／鈴木英二、他●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／大河原邦男

STORY&GUID

■遠山探偵事務所の助手、時ワタルと姫栗コヨミの前に、2980年のナンダーラ王国の前国王の娘・カレン姫が現れる。彼女は“ジュジャク”という名の不思議な鳥を捕まえようとしている、スカプラ王朝の末えい・ミレンジョ姫を追って来たというのだ。王位継承の秘密を握る、時空をさまよう気まぐれ鳥を探すため、カレン姫はワタルに“ヤットデタマン”に変身する力を与えたのだった。

■初の巨大変形ロボット・大巨神が登場した『タイムボカン』シリーズ第５弾。相変わらず時事ネタの取り入れが早く、当時の人気力士だった高見山をモデルにしたロボット・ダイゴロンなどが登場している。反省したように見せかける三悪の猿芝居と大巨神とのやりとりが人気を呼んだ。



ヒーローは一人になったが、レギュラーで登場するキャラが増えた



地球のアイドル・ヤットデタマンは、時ワタルが「勇気、勇気」と念じて変身する。変身所要時間は3秒だ

作品解説

OKAWARI-BOY スターザンS

STAFF

●1984年放映●全34話●フジテレビ系●原案／笹川ひろし●製作／吉田健二●企画／井上明●チーフディレクター／うえだひでひと●シリーズ構成／小山高男●演出／笹川ひろし、他●キャラクターデザイン／天野嘉孝●メカデザイン／アンモナイト

STORY&GUID

■21世紀の楽園“パラトピア”を求めて旅立ち、行方不明となった父親を捜しに美少女のジュンは旅に出た。しかし宇宙嵐に巻き込まれ、一攫千金を企む狩上家族（カリアゲファミリー）と共にセノビ族とロボット族が対立している惑星に不時着。ジュンは、そこで森の守り神とよばれる“スターザンS”という青年と出会う。ジュンはセノビ族に温かく迎えられたが、ロボット族を手なずけた狩上親子のダース・ベーローが侵略に乗り出してきたから、さあ大変！

■ポスト『ボカン』シリーズといった扱いで登場した作品。主人公・スターザンSは、ギャグとアクションの場面で等身や2枚目と3枚目の表情を使い分けることから“オカワリボーイ”の名前が付けられた特異なヒーローなのだ。



笹川ひろし原案のギャグアニメ。『スター・ウォーズ』＋『ターザン』をコンセプトに製作された



作品解説

タイムボカン王道復古 タツノッコン王国で同窓会だコロン！

STAFF

●1994年発売●原作／タツノコプロ企画室●監督／しぎのあきら●監修／笹川ひろし、小山高生●脚本／関島眞頼●作画監督／加野晃●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メインメカデザイン／大河原邦男●キャスト／大鷲の健・森功至、他

STORY&GUID

■カーレースに勝って再結成を果たしたドロンボー一味は、いつものようにあくどい金儲けを企む。ドクロベーからタツノッコン王国にあるトグロストンを探せと命令された三人の前に現れたのはガッチャマン、ポリマー、テッカマンなどの往年のタツノコキャラ達だった。だが、肝心なヤッターマンの姿が見えないことにドロンボー一味は疑問を持つ。その頃、ヤッターマン達はアツアツの新婚生活を満喫している状態で……。

■前作のOVAで勝利したドロンボー一味が主役のお話。宇宙エース（何と白黒で登場！）や三船剛、キャシャーン、ガッチャマン（ポリマーとの殴り合いは必見）も登場する。『ヤッターマン』放映当時のスタッフを中心に製作されている点にも注目！



ファンサービスと遊び心が満載のタツノコキャラクター総出演作品。ビクターエンタテイメントよりビデオソフトとＬＤが発売中だ

作品解説

タイムボカン王道復古 チキチキ・ウゴウゴ・ボケボケマシーン猛レース

STAFF

●1993年発売●原作／タツノコプロ企画室●監督・絵コンテ／しぎのあきら●監修／笹川ひろし、小山高生●脚本／あかほりさとる●作画監督／井口忠一●メインキャラクターデザイン／天野嘉孝●メインメカデザイン／大河原邦男●友情出演／甲本浩人、他

STORY&GUID

■OVAの主役になるために、各三悪達がグループ対抗のカーレースを行うことが決定。だが、ドロンボー一味のボヤッキーだけが姿を現さない。彼は一味を引退した後、結婚してうどん屋を営んでおり、平穏な毎日を送っていた。ドロンジョとトンズラーは、説得に応じないボヤッキーを残し、二人でレースに参加することになる。果たしてボヤッキーはこのままレースに参加せずに終わってしまうのだろうか……!?

■小原乃梨子、八奈見乗児、たてかべ和也が各7名ずつ。富山敬がナレーター他4役、山本正之が3役を演じており、声優5人で28役をこなすという壮絶な作品。おなじみのおだてブタやオシイ星人なども続々登場と登場する。徹底したファンサービスが見物だ。



『ヤットデタマン』の大巨神（右）と『逆転！イッパツマン』の逆転王（左）がぶつかり合うシーンも見所の一つだ



ビデオは、ビクターエンタテインメントから発売中

作品解説

新マッハGOGOGO

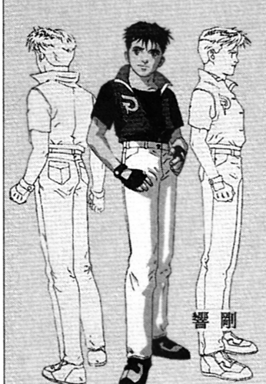
STAFF

●1997年放映●全34話●テレビ東京系●原作／タツノコプロ企画室●エグゼクティブプロデューサー／吉田健二●総監督／笹川ひろし●構成／タツノコプロ企画室、桜井正明●脚本／桜井正明、他●演出／阿部雅司、他●キャラクターデザイン／須田正己●メカデザイン／堀井敏之、小川浩

STORY&GUID

■ヒビキモータース所属のマッハ号は、七つの特殊能力「セイフティ・セブン」を秘めたスーパーマシン。剛は、事故で行方不明となった兄・健一の意志を継いでレーサーとなり、このマッハ号でバトルカーレースに挑む！　そんなある日、カメラマンの風見舞達と休日を楽しんでいた剛は竜巻に遭い、マッハ号で脱出をはかるが、2555年の未来へタイムワープしてしまう。剛達はドクター・ゼベットに改造されてタイムマシンとなったマッハ号を操り、過去の世界に紛れ込んだ伝説のエネルギー源を探す旅に出る……。

■1967年に放映された『マッハGOGOGO』をリメイクした作品。スポンサーのトミーが原寸大の実車マッハ号を製作、サーキットを激走して話題を呼んだ。



主人公・響剛（声／遠近孝一）のスタイルも基本的には、1967年版『マッハ～』に登場した三船剛をベースにしたものとなっている

作品解説

シンデレラ物語

STAFF

●1996年放映●全26話●NHK衛星第２放送●製作／吉田健二、九里一平●企画／成島弘毅●総監督／笹川ひろし●監督／石山タカ明●プロデューサー／由井正俊、内山秀二●制作デスク／堀川憲司●シリーズ構成／桜井正明●キャラクターデザイン／タツノコプロ企画室●美術監督／脇威志

STORY&GUID

■シンデレラは傲慢な継母と義姉妹達の雑事に追われる日々を送っていた。例えいじめられても、前向きに生きる彼女は、ある日、街でお調子者の少年・シャルルに出会い、いつしか心を通わせるようになる。実はこのシャルルは、お忍びで街に出かけるのが好きな王子だったのだ。シンデレラはそのことを知らずに、楽しい時を過ごすが……。

■本作の放映中、BS2では“シンデレラドレスアップコンテスト”が開催された。視聴者から寄せられた応募ハガキの中から審査員である、由井正俊（プロデューサー）、石山タカ明（監督）、井口忠一（作画監督）、川村万梨阿（シンデレラの声）が優秀作を選出。優勝者にはその作品をセル画に仕上げたものがプレゼントされた。



放映前にキャラデザインを須田正己、作画監督を湖川友謙が担当したパイロットフィルムが作られた

シンデレラ（左）とシャルル王子



作品解説

ドッカン！ロボ天どん

STAFF

●1995年放映●全26話●テレビ東京系●原作／タツノコプロ企画室●総監督／笹川ひろし●プロデューサー／由井正俊●シリーズ構成／桜井正明●キャラクターデザイン／徳山光俊、はしもとかつみ●キャスト／ロボ天どん・林原めぐみ、菜部サラダ・川上とも子、釜田グラタン・高山みなみ、他

STORY&GUID

■グルグルメは菜部一家が経営するレストラン。そこへお米をエネルギーとするロボット・ロボ天どんが現れた。店のご飯を食べ尽くしたロボ天どんは、代金の代わりに店で働きたいと言い出す。その日から、グルグルメは大繁盛し始めた。菜部家の一人娘・サラダと仲良くするロボ天どんが気に入らないグラタンは、ロボット・ウガーリックで二人の中を邪魔しようとする。

■笹川ひろし監督によるタツノコプロのオリジナルギャグ作品。テレビ東京系の「あにめ朝いち」というオムニバス番組の中で放映された。本作は、本放映前に全26話分の製作が終了しており、最近のアニメ作品では極めて異例（過去には、サンライズ製作の『巨神ゴーグ』などがある）なことである。



レストラン“グルグルメ”に集うレギュラーキャラクター達



お米がエネルギー源のロボ天どん。（声／林原めぐみ）

作品解説

タイムボカン2000 怪盗きらめきマン

STAFF

●2000年4月～9月放映●全26話●テレビ東京系●総監督／笹川ひろし●監督／うえだひでひと●シリーズ構成／小山高生●キャラクターデザイン／上北双子●メカデザイン／大河原邦男、小川浩●美術／中村光毅●音楽／山本正之、神保雅彰●音響監督／清水勝則

STORY&GUID

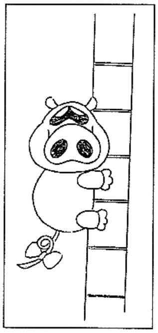
■オーグオンシティーの平和と安全を守る警察・ジュテーム署に勤務するオデコロン所長の一人娘であるリップの前に、500年先の未来世界からやってきた青年・パフが現れた。彼の使命は、この時代のどこかにある“ゴールドアイ”を探し出して持ち帰る事で、見つかるまでは帰れないと言うのだ。「泥棒じゃないっすよ。予告状を出してから行くんだから怪盗なんです」と言うパフの言葉を信じたリップは、弾丸をもはね返すボディースーツを着用し、“怪盗きらめきマン”となることを決意する。

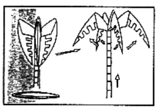
一方、ジュテーム署の刑事であるルージュ、ヒエール、オンドレーの3人は、窓ぎわ生活に別れを告げるためには、きらめきマンを逮捕するしかないと執念を燃やす。

■17年ぶりにTVシリーズとして復活した『タイムボカン』シリーズ第8弾！ ヒーローとヒロインの力関係（前作までは、ヒーローが1号でヒロインは2号が基本）ばかりか、善玉と悪玉の位置関係（三悪が刑事として登場）までをも変えることで、新たな世界観を構築した。キャラクターデザインは、笹川ひろしの愛弟子である上北双子が担当。過去のシリーズに劣ることのない魅力的なキャラクターを作り出している。最終回で3人の刑事は、本来のボカンキャラらしい行動をとるのも見物だ！



きらめきマン2号。パフ（声／岡野浩之）が変身した姿で、武器は「オートメジャー」だ

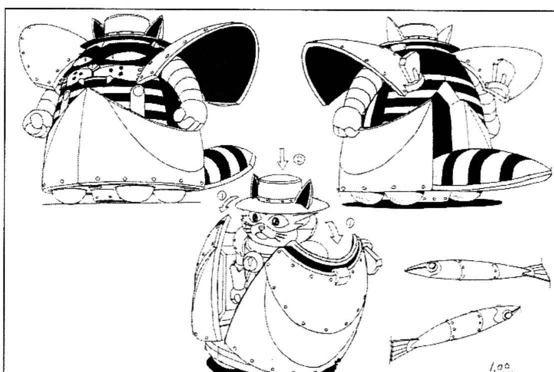




本作でもおだてブタは健在。テンポ良く見事な木登りを見せてくれる



きらめきマン1号。リップ（声／川上とも子）が変身した姿で、武器は「テレスティック」



怪盗きらめきマンが搭乗する猫型メカの“トッタルニャン”は、乙女チックな“おでかけキャット”がモードチェンジした姿だ。泥棒ネコ＝トッタルニャンという発想とネーミングセンスが素晴らしい



劇中、驚いた時に発せられるフレーズ「ブッタマゲー」のポーズをするヒエール

ぶたもおだてりゃ木にのぼる

二〇〇〇年九月二十五日 初版発行

著者●笹川ひろし

発行人●横内正昭
発行所●株式会社ワニブックス
〒一五〇-八四八二 東京都渋谷区恵比寿四-四-九えびす大黒ビル
TEL.03-5449-2711（代表） TEL.03-5449-2716（編集）
印刷所●凸版印刷株式会社

ISBN 4-8470-1358-1
定価はカバーに表示してあります。



笹川ひろし

ささがわ・ひろし

1936年7月9日、福島県会津若松市に生まれる。漫画家・故手塚治虫氏の専属アシスタントを経験後、『鉄腕ベビー』でプロデビュー。その後、竜の子プロダクション創立に携わり、同社ディレクターとして『おらぁグズラだど』『ハクション大魔王』『いなかっぺ大将』他、数多くのアニメーション作品を手がける。特に国内で初めてCG映像を挿入した『タイムボカン』シリーズは、歴史に残るヒットシリーズとなっている。現在、竜の子プロダクション企画室ディレクターとして活躍中。最近作は『タイムボカン2000 怪盗きらめきマン』

ISBN4-8470-1358-1

C0076 ¥1800E

発行・株式会社ワニブックス

定価 本体1800円+税

